Шахматный букварь

Инна Весела, Иржи Веселы



Русские шахматы XVI в.



Костяные шахматные фигуры, найденные при раскопках на территории Белоруссии, XIII—XV вв.



Деревянные резные шахматы с острова Ява.

Шахматные фигуры из бамбука с острова Ява.

Посредством шахмат я воспитал свой характер. Шахматы прежде всего учат быть объективным.

Алексей Алёхин.

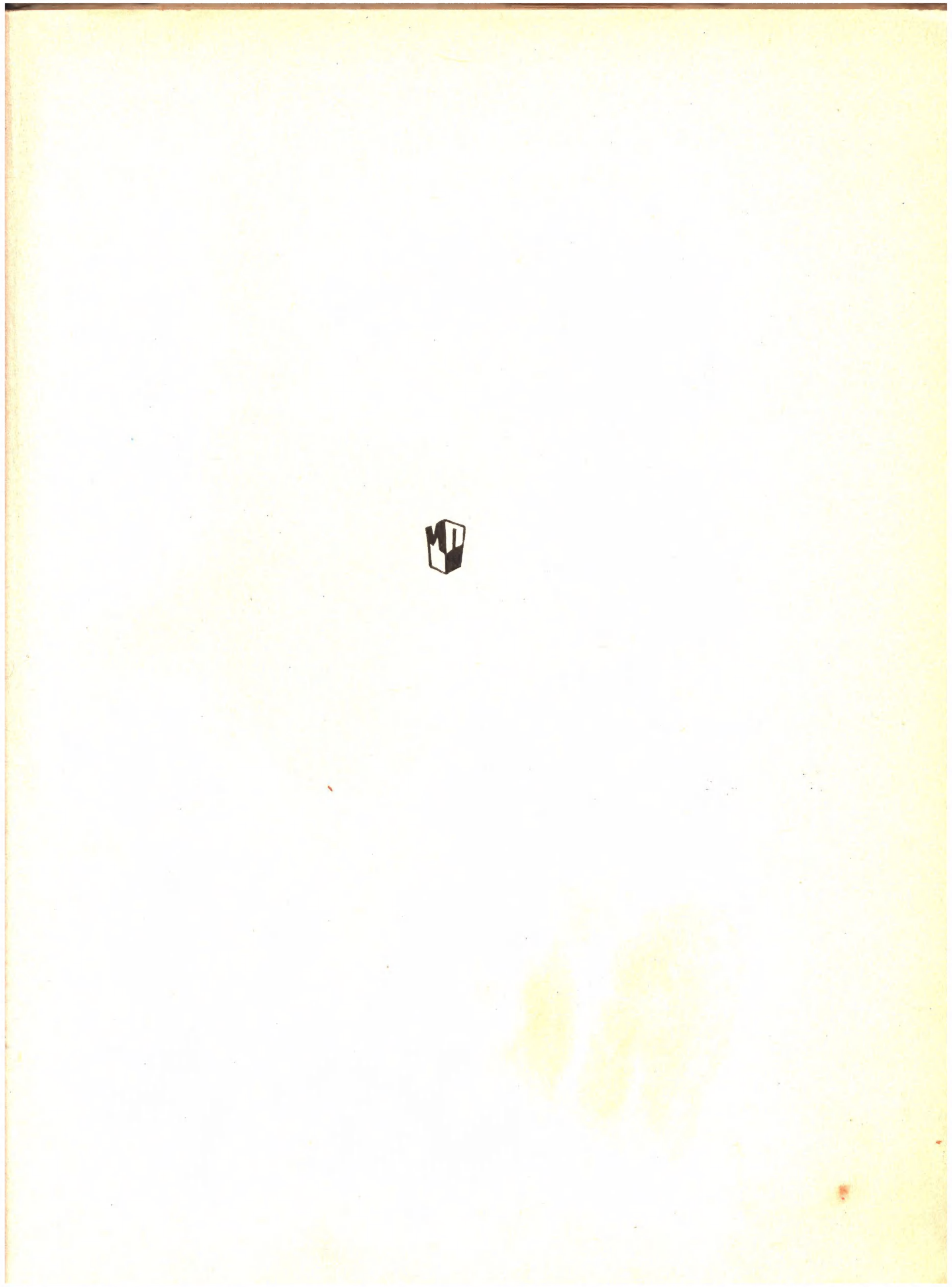
Для меня шахматы — это прежде всего борьба, поэтому во главу угла я ставлю спортивное начало. Противника необходимо победить, к этой цели я и стремлюсь в каждой партии.

Анатолий Карпов.

Шахматы — это по форме игра, по содержанию — искусство, а по трудности овладения — наука... Шахматы могут доставить столько же радости, сколько хорошая книга или музыка.

Тигран Петросян.





Inna Veselá a Jiří Veselý

Šachový slabikář

Ilustroval Karel Franta

Státní pedagogické nakladatelství, Praha, 1974.

Инна Весела, Иржи Веселы

Шахматный букварь

Книга для учащихся

Иллюстрации Карла Франты

Перевод с чешского
Е. И. Ильина, Н. Н. Попова

Москва «Просвещение» 1983

ББК 74.213.8
В38

Весела И., Веселы И.

В38 Шахматный букварь: Кн. для учащихся/Пер. с чеш. Е. И. Ильина, Н. Н. Попова; Ил. К. Франты.— М.: Просвещение, 1983.—128 с., ил.

В книге, предназначенной юным шахматистам, в занимательной форме рассказано об основных правилах игры в шахматы, объяснены ходы фигур, даны несложные композиции.

Авторы знакомят детей с историей шахмат, именами выдающихся шахматистов мира. К книге дан краткий словарь специальных терминов.

Книга хорошо иллюстрирована.

В $\frac{4306030000-653}{103(03)-83}$ 128—83

ББК 74.213.8
373.04

Уважаемые товарищи взрослые!

Вы решили подарить ребёнку книгу «Шахматный букварь». Вы хотите помочь ему научиться играть в шахматы. Возможно, вы сами когда-то сиживали, склонившись над клетчатой доской. А может быть, и теперь находите время для увлекательных шахматных сражений? Не исключено, однако, что сами вы шахматами не занимаетесь, но много слышали о том, какая это замечательная игра.

Действительно, шахматы с полным правом можно назвать **великой игрой.** Сколько веков люди ведут в бой маленькие фигурки, а исчерпать все возможности древней игры, постичь все тайны шахматного королевства до сих пор никому не удалось. Даже современные электронно-вычислительные машины, в миллионы раз превосходящие по быстродействию человеческий мозг, не могут сосчитать, сколько вариантов возникает в ходе одной шахматной партии. Но не только поистине безграничное богатство содержания и возможностей делает эту старинную игру такой притягательной для людей всех возрастов и культурных уровней. Шахматы необычайно эмоциональны, они дарят своим приверженцам сильные переживания и яркие образы, помогают приобщиться к многовековой человеческой культуре. В шахматах никому не удаётся избежать ошибок, достичь совершенства, и вместе с тем каждый может попробовать свои силы в этом увлекательном интеллектуальном спорте, каждый в состоянии разобраться в не таких уж сложных правилах игры, заглянуть в обширную шахматную теорию.

А нужно ли это делать, не окажется ли время, отданное шахматам, потраченным впустую? Многовековой опыт человечества даёт на этот вопрос весьма определённый и однозначный ответ. Доказано, что занятия шахматами укрепляют память, развивают аналитические способности и воображение, помогают вырабатывать такие черты характера, как организованность, целеустремлённость, объективность. Увлёкшись этой игрой, маленький непоседа становится усидчивее, озорник — выдержанней, зазнайка — самокритичней. Шахматы учат быть предельно внимательным, собранным. К тому же шахматы — замечательный повод для общения людей, способствующий углублению взаимопонимания, укреплению дружеских и добрососедских отношений. Не случайно девизом Всемирной шахматной федерации являются слова «Все мы одна семья».

Однако не следует считать шахматы каким-то чудодейственным средством воспитания, лекарством от всех недостатков. Чрезмерное и одностороннее увлечение этой игрой может принести нашим детям больше вреда, чем пользы. Мы, взрослые, должны следить, чтобы занятия шахматами не наносили ущерб здоровью и общему развитию ребёнка. Необходимо сочетать шахматы с подвижными играми на свежем воздухе, чтением художественной литературы, туристскими походами и посещением музеев.

В необозримом море шахматной литературы, к сожалению, не так уж много книг, рассчитанных на самых юных читателей. Среди немногочисленных «детских островков» достойное место занимает этот «Шахматный букварь», написанный нашими чехословацкими друзьями Инной и Иржи Веселыми. Авторы букваря задались целью в доступной малышам форме рассказать о составе шахматного войска, о правилах и основных принципах игры. Они ведут с маленьким читателем интересный разговор, не впадая в излишнюю назидательность, учитывая возрастные особенности своих «собеседников». Вот, например, как они подводят ребёнка к пониманию необходимости шахматной нотации: «После того как вы научитесь правильно называть поля, вы не скажете своему товарищу, случайно уронившему во время игры на пол короля, что его король стоял на чёрном поле посреди доски, а напомните, что король находился на поле е5». Чтобы облегчить запоминание правил игры, авторы вводят в текст стихи, не претендующие на особые литературные достоинства, но оживляющие книжку. Помогут ребятам и ссылки на известные сказки — ведь в шахматном королевстве всё сказочное. Обогащают книжку и яркие, своеобразные рисунки, призванные закрепить в воображении ребёнка образы шахматных персонажей.

«Шахматный букварь» рассчитан на самостоятельное изучение правил игры, однако опыт показывает, что малышам одним нелегко овладевать азами шахмат — и трудновато, и, наверное, скучновато. Гораздо лучше идёт дело, когда ребёнку помогают взрослые, когда книжку читают и рассматривают вместе несколько ребят под наблюдением старших. Первые шаги в прекрасную страну деревянных королей лучше делать сообща.

Е. Ильин

Кто ты — Петя, Валя, Тоня,
говорун или тихоня,
непоседа-озорник
или лучший ученик,
дрессируешь ли собаку,
затеваешь с братом драку,
любишь спорт или кино —
это в общем всё равно.
Дело-то сейчас не в том,
дело-то сейчас в другом —
хочешь, в новый мир-игру
дверь тебе я отопру?
Что с собой нам взять? Желанье
и терпения чуть-чуть.
Шахматы — игры названье,
в шахматы мы держим путь!

За столом друг против друга сидят два мальчика: Серёжа и Павлик. Между ними лежит большой картонный лист, разлинованный на множество маленьких квадратиков. Одни квадратики светлые, другие — тёмные. На картонном листе стоят маленькие деревянные фигурки. Их довольно много, и они разные. Одна фигурка похожа на коня, у другой фигурки на голове корона, и кажется, что она пришла сюда из какой-нибудь старой сказки. Третья фигурка точь-в-точь как сторожевая башня старинного за́мка. А посмотрите, сколько на картонном листе маленьких фигурок, похожих друг на друга как две капли воды. У них нет каких-либо украшений, зато их много.

Мальчики сидят тихо-тихо, и по всему видно, что они увлечены тем, что происходит на картонном листе. Но вот один из них — это Серёжа — осторожно взял фигуру — как раз ту, которая похожа на коня,— не спеша переставил её вперёд и чуть в сторону. И опять тишина. Вдруг Павлик, улыбаясь, берёт чёрную фигурку с короной на голове и ставит её на то самое место, куда Серёжа только что поставил своего коня, снимает этого коня с картонной доски и кладёт его на стол рядом с доской. А не рано ли ты улыбаешься, Павлик? Вспомни поговорку: хорошо смеётся лишь тот, кто смеётся последним. Смотри, Серёжа взял одну из своих белых фигурок, передвинул её на несколько квадратиков вперёд и громко произнёс:

— Тебе мат, Павлик!

На несколько секунд Павлик замер, потрясённый тем, что произошло, потом грустно кивнул головой, и



глаза его наполнились слезами. Ай-ай-ай! Павлик, ты же мужчина, а мужчина никогда не должен плакать. Ведь это игра, а разве можно обижаться на игру?

В следующий раз, может быть, и ты выиграешь. Поэтому не хнычь, наберись мужества и поздравь Серёжу, твоего противника, с победой. Он победил заслуженно. Потом расставьте вновь по местам фигурки на доске и сыграйте ещё одну партию.

И вот опять на картонном листе развернулась борьба. Ребята, вы только не подумайте, что Павлик — плакса. Он — настоящий спортсмен. Сейчас он покажет Серёже, как он умеет играть!..

Оставим двух маленьких соперников одних — ведь легче играть, когда со стороны никто не смотрит — и попробуем угадать, во что они играли. Угадали? Верно, ребята! Они играли в ШАХМАТЫ. Деревянные фигурки, которые мальчики передвигали по картонному листу,— это шахматные фигуры, а картонный лист — шахматная доска. Конечно, шахматная доска совсем не обязательно должна быть картонной, чаще всего она бывает деревянной, но может быть сделана и из другого материала. Например, в старину в дворянских домах играли на шахматных досках из мрамора, стекла и даже из металла. Но для шахмат неважно, из чего сделаны доска и фигуры. Для шахмат важна сама игра.

Мы видели, как увлечённо играли Серёжа и Павлик, как сосредоточенно они думали перед тем, как подвинуть ту или иную фигуру. Серёжа даже покраснел от напряжения, а Павлик был так потрясён проигрышем, что на мгновение дышать перестал.

И неудивительно. Шахматы — игра на редкость увлекательная, требующая от того, кто играет в неё,

большого искусства. Разве можно сравнить шахматы с какой-нибудь детской настольной игрой, скажем, с игрой «Кто первый?»? Вы, ребята, наверное, играли в неё? Там, если твоему противнику везёт, то, как ни старайся, победить ты не сможешь. И часто бывает так: твоя фишка уже почти дошла до финиша, но в этот момент твой противник бросает кость и получает три очка — ровно столько нужно для того, чтобы догнать твою фишку. Сбив её, противник ставит вместо неё свою, а тебе, как ни обидно, приходится возвращаться назад, к старту. В такой игре всё зависит от случайности, а не от умения.

В шахматах по-другому. Исход борьбы за доской зависит только от вас самих. Если, допустим, ваш партнёр делает одну ошибку за другой, то в поражении он должен винить только себя; вы же выиграли партию благодаря тому, что сумели использовать ошибки противника. И наоборот, если ваш противник играет более внимательно, то скорее всего именно он выйдет победителем. Может быть, в следующий раз вы сумеете его обыграть, если допустите меньше ошибок.

Таким образом, в шахматах проигрывает тот, кто чаще ошибается или делает более грубые ошибки. Вы, конечно, можете спросить: «Если игрок не делает ошибок, он всегда побеждает?» Ребята, ещё не было на свете такого шахматиста, который играл бы без ошибок.

Ошибались
австриец Стейниц,
немец Ласкер,

кубинец Капабланка,
русский Алёхин,
голландец Эйве,
советские шахматисты
Ботвинник,
Смыслов,
Таль,
Петросян,
Спасский,
ошибался и американец Фишер,
бывают ошибки и у советского гроссмейстера Анатолия Карпова.

Мы не случайно перечислили здесь фамилии выдающихся мастеров шахмат. Каждая из них принадлежит чемпиону мира, каждая из них — это страница в истории шахмат. Что касается ошибок, то гроссмейстеры их делают значительно реже, чем начинающие шахматисты, да и ошибки их имеют другой характер. Но всё же они ошибаются, как каждый человек на земле. Кто знает, может быть, без ошибок шахматы не были бы шахматами. Если бы люди точно знали, как играть, то давно бы потеряли к ним интерес.

Ты выиграл партию? Молодец! Значит, ты играл сильнее, чем твой противник, который в этой партии больше ошибался или допустил более грубые ошибки, чем ты.

Ты проиграл партию? Что ж, не следует сетовать на невезение, на случайность. Нельзя считать, что твоему товарищу сейчас просто повезло. Упрекать нужно



только самого себя. Противник выиграл у тебя не случайно, а потому, что играл сильнее. Мы же вам советуем вести себя с достоинством, спортивно и постараться в следующей партии играть внимательнее и не допускать ошибок.

И в этом, ребята, вам может помочь наша книга.

Вы, ребята, наверное, уже играли когда-нибудь в лапту, прятки, салки, футбол или какую-нибудь другую коллективную игру. Представьте себе, что вы играете в одну из этих игр во дворе, на лужайке в лесу или парке и вдруг замечаете стоящего в стороне мальчика, который с интересом наблюдает за вами, и чувствуете, что ему тоже очень хочется поиграть с вами. Вы, конечно, приглашаете его играть, но мальчик робко отвечает, что не знает, как нужно играть правильно.

«Это совсем просто!» — отвечаете вы и в нескольких словах пытаетесь объяснить ему, что́, как и в каком порядке он должен делать, кого он должен догонять и от кого убегать, от кого прятаться и кого искать и т. д. Вы объясняете мальчику **правила** игры. У каждой игры свои правила, и без правил игр не бывает. Вместо игры получилась бы бессмысленная беготня с места на место. Поэтому каждый играющий обязательно должен знать те же правила, что и другие игроки.

И у шахмат есть свои правила, не зная которых вы не сможете в них играть. Эти правила мы постепенно будем вам объяснять.



Вся в квадратах — белых, чёрных —
деревянная доска,
а ряды фигур точёных —
деревянные войска.
Люди их передвигают,
коротают вечера,
люди в шахматы играют —
интересная игра!
Ты, дружок мой, без опаски,
без смущения вступай,
словно в мир чудесной сказки,
в чёрно-белый этот край.
Что? Трёхглавые драконы
нас не ждут здесь? Не беда!
Тут зато лихие кони
и пехота хоть куда!
Тут ферзи, слоны отважны,
мчатся поперёк и вдоль,
и, совсем как в сказке, важный
возвышается король.
Тут герои в каждом войске,
и выходит рать на рать
хитроумно и геройски
воевать и побеждать!

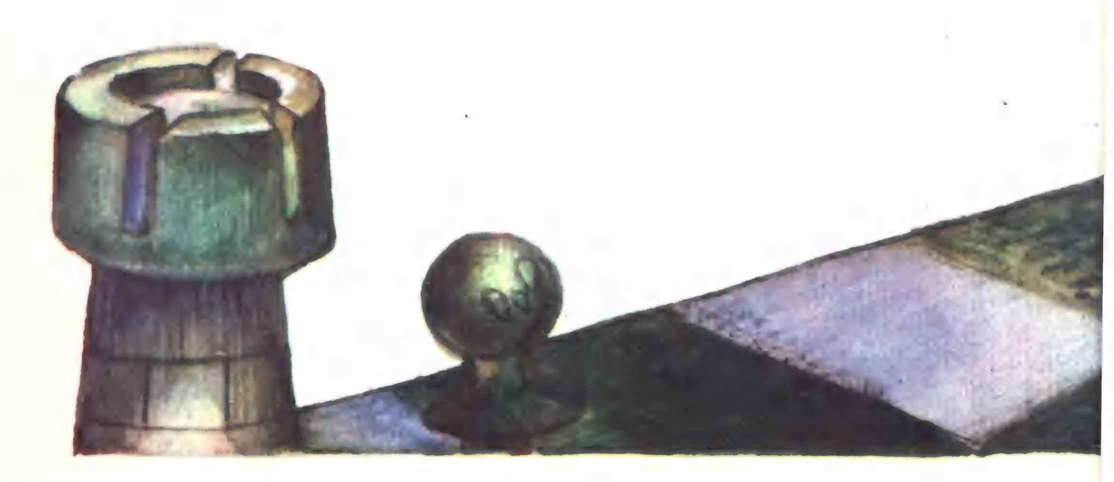
Что такое шахматная доска?

Это площадка, на которой ведутся шахматные сражения. На шахматной доске друг против друга выступают армии белых и чёрных фигур, а ты и твой това-

рищ являетесь командирами этих армий. Шахматные фигуры передвигаются по доске по-разному.

Шахматная доска разлинована на 64 одинаковых квадрата, каждый из которых называется **поле.** Вдоль и поперёк шахматной доски по краям мы насчитываем по восемь полей. Но если бы шахматная доска просто была разделена на квадраты, как тускло бы она выглядела, как трудно было бы на ней ориентироваться. Поэтому квадраты окрашены поочерёдно в два разных цвета: более тёмный и более светлый. Светлые квадраты называются **белые поля,** тёмные — **чёрные поля.** В прямых рядах квадратов на шахматной доске не может быть рядом двух полей одного и того же цвета. Поля разных цветов обязательно чередуются:

белое — чёрное — белое — чёрное — белое — чёрное...
чёрное — белое — чёрное — белое — чёрное — белое...
белое — чёрное — белое — чёрное — белое — чёрное...





Раскладывая шахматную доску на столе, нужно следить, чтобы она была положена правильно. Посмотрите, какое поле в ближнем к вам правом углу доски. Если белое, то доска лежит правильно.

А если чёрное? Значит, нужно повернуть доску так, чтобы в правом ближнем углу доски было белое поле.

Это правило обязательно нужно запомнить, потому что неправильно положенная доска может запутать всю игру, принести огорчения, которых с самого начала можно было легко избежать.

Помни, что белое поле должно быть в правом нижнем углу доски!

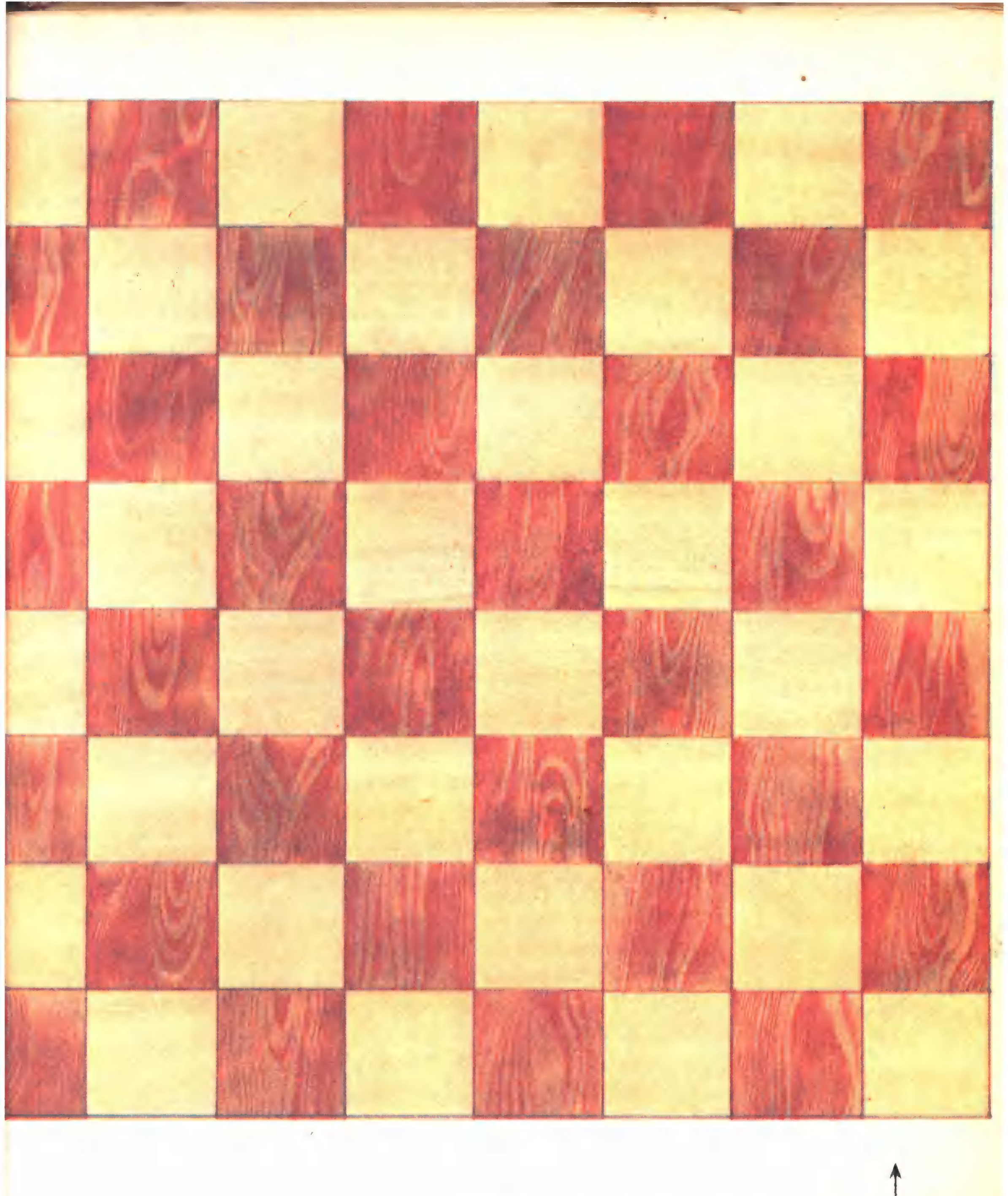
А теперь, ребята, давайте поближе познакомимся с шахматными фигурами.

Однажды (это было много лет назад) первый чемпион мира по шахматам Вильгельм Стейниц ехал поездом в Чикаго. В одном купе с ним ехал мужчина с дочкой, симпатичной девчушкой лет девяти. Девочка, судя по всему, была хорошо воспитана, но всё же не могла оторвать глаз от огромной окладистой бороды Стейница. Дорога была длинной, и разговор возник сам собой. Отец девочки спросил Стейница:

— Скажите, кто вы по профессии.

— Я, знаете ли,— неторопливо отвечал Стейниц,— играю в шахматы.

— Ой, как интересно! — удивлённо воскликнула



Помни, что белое поле должно быть в правом нижнем углу доски.



девочка.— И я, когда была маленькая, тоже играла в куклы.

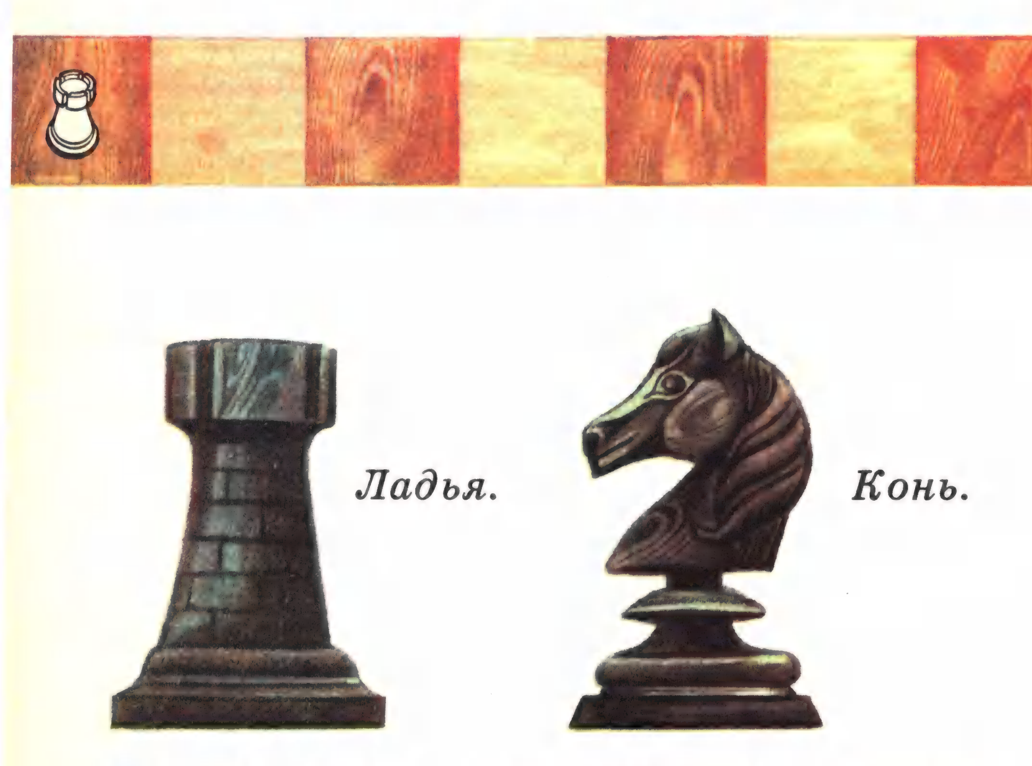
Удивление маленькой американки легко понять. В шахматы она играть не умела, но не раз видела, как шахматисты за игрой передвигали фигуры с одного поля на другое. Это напоминало ей детские игры в куклы или солдатиков. Девочка не знала ничего из того, чему мы собираемся вас научить. Не знала, как называются фигуры, чем они отличаются друг от друга, по каким правилам переставляются на доске. Тем более она не знала, что среди людей есть волшебники, способные вдохнуть жизнь в деревянные фигурки. Да, вы не ошиблись, ребята: именно **жизнь**! Она и не подозревала, что в купе поезда ей встретился один из таких волшебников. И даже не простой волшебник, а настоящий маг, кудесник, чародей шахмат.

Для тех, кто хорошо знает и, самое главное, любит шахматы, фигуры на доске оживают, словно к ним кто-то прикоснулся волшебной палочкой. Мы уверены, что кто-нибудь из вас, ребята, читающих сейчас эту книгу, в скором времени тоже станет таким волшебником.

Приготовьте шахматную доску. Сейчас мы расставим на ней фигуры таким образом, чтобы получить **начальную позицию**, то есть расставим фигуры в том положении, в каком они должны стоять в самом начале игры, или **партии.**

Каждый из играющих занимает своими фигурами ближайшие к нему два ряда клеток.

По углам доски мы поставим фигуры, похожие на маленькие зубчатые башенки. Это ладьи. В шахматной записи, о которой мы ещё поговорим, **ладья** обозначается сокращённо заглавной буквой **Л**, а на шахмат-



Ладья. *Конь.*

ных **диаграммах**, то есть схематических изображениях шахматной доски, которые вы, наверное, уже не раз встречали в газетах, журналах, книгах, ладья обозначается так: ♖ ♜ .

Затем мы расставим другие фигуры в начальной позиции. На соседние свободные поля рядом с ладьями нужно поставить **коней.** Понятно, что около белых ладей должны находиться белые кони, а около чёрных ладей — чёрные кони. Коней легко отыскать среди



других шахматных фигур, их внешний вид точно соответствует названию. В шахматной записи конь сокращённо обозначается заглавной буквой **К**, а на шахматных диаграммах фигурками ♘♞.



Слон.

На свободных полях рядом с конями в начальной позиции должны стоять **слоны.** Хотя они совсем не похожи на настоящих слонов, узнать их нетрудно: это стройные островерхие фигуры. В записи они обозна-



чаются заглавной буквой **С**, а на диаграммах фигурками ♗♝.

У нас остались самые главные шахматные фигуры, которые нужно поставить на два последних свободных поля между слонами. У каждой из этих фигур на го-



Ферзь. *Король.*

лове имеется набалдашник, напоминающий корону. По сравнению с другими эти фигуры самые высокие, но они неодинаковы. Та, что пониже, называется **ферзь** и обозначается заглавной буквой **Ф**, а на диаграмме фигурками ♕♛.

А та, что повыше, называется **король.** В записи он сокращённо обозначается не одной, а двумя буквами **Кр:** заглавной **К** и маленькой **р.** Так сделали, чтобы не



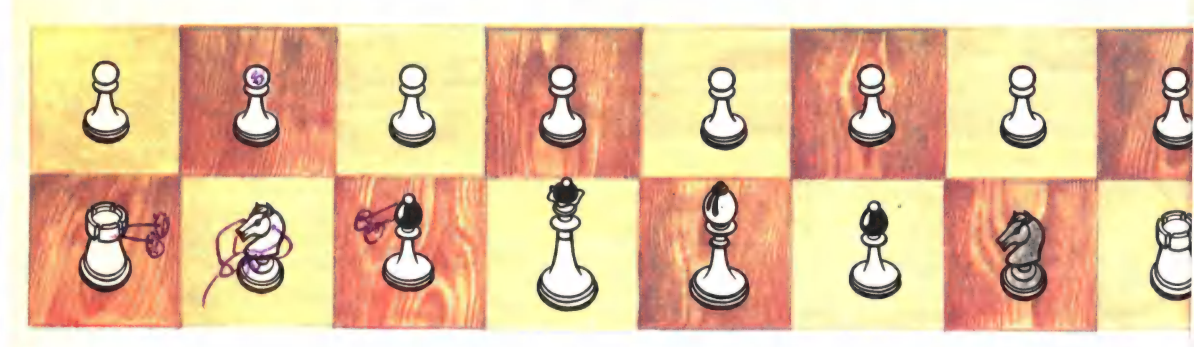
спутать короля с конём. На диаграммах король обозначается фигурками ♔ ♚.

На какие поля мы поставим ферзя и короля? Это нетрудно запомнить: **белый** ферзь должен стоять на **белом** поле, а **чёрный** ферзь — на **чёрном** поле. И наконец, на последние свободные поля рядом с ферзями ставятся короли.



Пешка.

У нас осталось ещё много маленьких одинаковых фигурок: восемь белых и восемь чёрных. Это **пешки.** В записи они обозначаются не всегда, а только тогда, когда это необходимо, маленькой буквой **п**, а на диаграммах ♙ ♟. Расставить пешки совсем просто: их место во втором ряду, на восьми свободных полях перед более крупными фигурами, которые мы с вами только что расставили. Перед белыми фигурами, разу-



меется, должны стоять белые пешки, а перед чёрными фигурами — чёрные.

На диаграмме мы видим начальную позицию; именно такая позиция должна получиться на вашей шахматной доске. Рассматривая шахматную диаграмму, следует иметь в виду, что тот, кто играет белыми, как бы сидит у нижнего края диаграммы, а играющий чёрными — у её верхнего края.

Внимательно сравните фигуры на вашей доске с позицией на диаграмме. Если расхождений нет, то вы расставили фигуры правильно.

С начальной позиции начинается шахматная партия. И когда вы садитесь играть в шахматы со своим товарищем, у вас всегда должна быть именно такая позиция. Такая же позиция перед очередной партией и у чемпиона мира Анатолия Карпова.

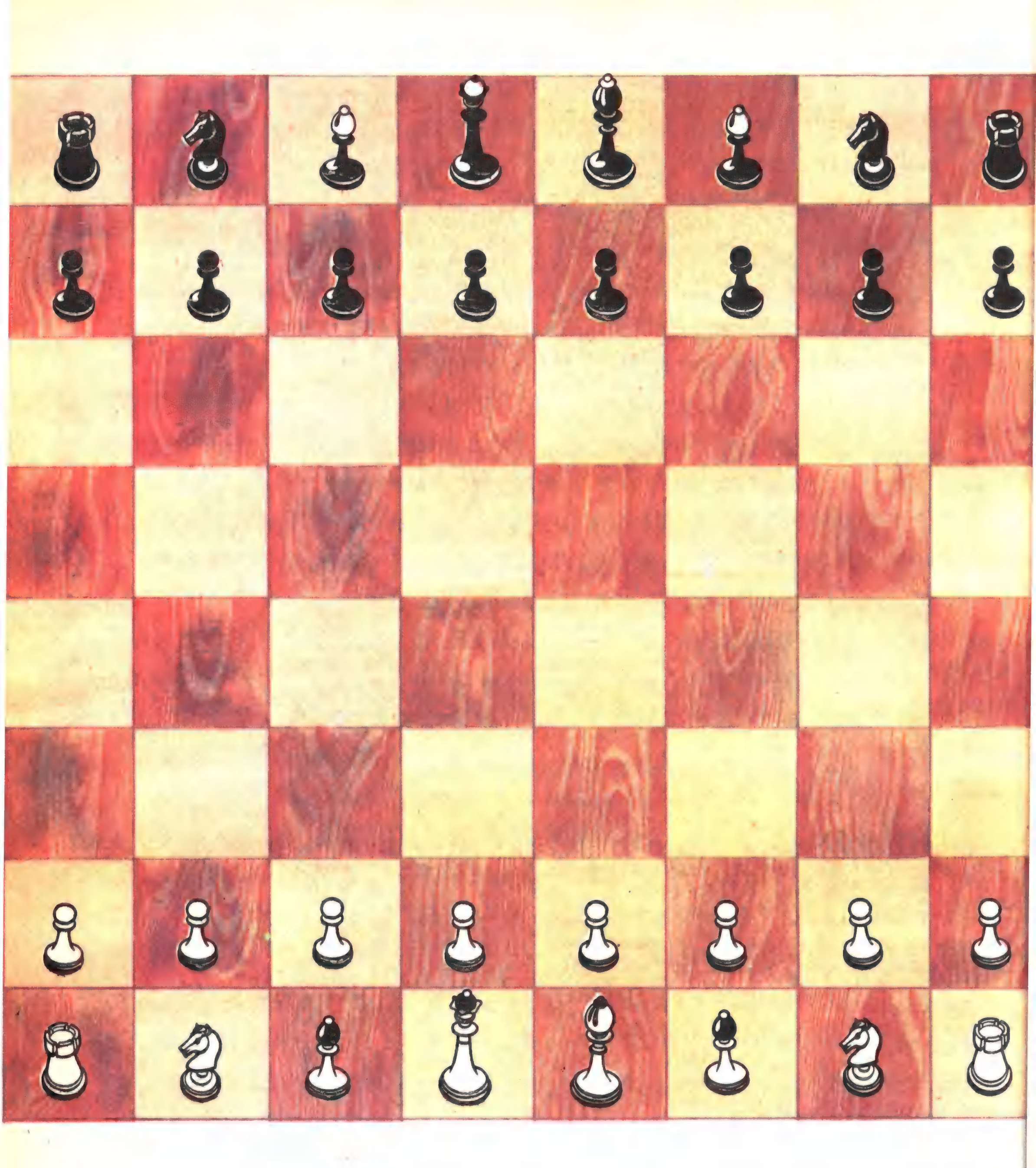
Белый отряд, чёрный отряд —
друг против друга два войска стоят.
Строгий порядок в отряде одном,
точно такой же — в отряде другом.

В каждом отряде — ты сам погляди —
оба угла занимают ладьи.
Рядом с ладьями кони видны,
рядом с конями встали слоны.
Кто ж посредине? Ферзь с королём —
самые главные в войске своём.
Чтобы не путать, какие поля
тут для ферзя и для короля,
нужно запомнить одну из примет:
ферзь выбирает свой собственный цвет —
белый на белом квадрате стоит,
чёрному чёрный удачу сулит.
Есть свой квадрат у любого ферзя,
путать ферзей с королями нельзя!
А перед всеми — ладьёй и конём,
перед слоном, королём и ферзём —
пешки-малышки стали стеной,
им начинать этот сказочный бой.

Шахматная партия складывается из ходов.

Что такое **ход**?

Считается, что игрок сделал ход, если он взял одну из своих фигур и переставил её на другое поле — либо свободное, либо занятое фигурой противоположного цвета, то есть фигурой противника. В том случае, если мы хотим поставить свою фигуру на поле, занятое фигурой противника, то мы сначала должны взять его фигуру, положить её рядом с шахматной доской, а затем на это поле поставить свою фигуру. Этот ход называется **взятие**. Только так можно взять (побить) фи-



Начальная позиция. Фигуры расставлены в том положении, в каком они должны стоять перед началом игры.

гуру противника: его пешку, слона, коня, ладью, ферзя. Собственную фигуру взять нельзя. На поле, где находится ваша фигура, другая ваша фигура встать не может.

Начинает партию тот, кто играет белыми. Это значит, что белые делают первый ход, а затем ответный ход делают чёрные. После хода чёрных опять ходят белые.

Итак, в продолжение всей партии игроки ходят по очереди. Ни один из играющих не только не имеет права делать два хода подряд, но и не может пропустить свой ход. Таким образом, вы не можете сказать своему противнику: «Я не знаю, Серёжа, как продолжать игру, поэтому я, пожалуй, пропущу свой ход, а ты ходи ещё раз». Правилами это не разрешается. Тот, за кем очередь хода, **обязан** ходить, даже если это ему не выгодно.

Когда мы говорили о фигурах на шахматной доске, мы нарочно допустили неточность. Принято считать, что фигурами в шахматах являются лишь король, ферзь, ладья, слон и конь. Пешки же фигурами не являются. Пешки — это просто пешки. К этому можно ещё добавить, что слоны и кони считаются **лёгкими фигурами,** а ферзь и ладьи — **фигурами тяжёлыми.** Среди всех фигур король занимает особое положение. Какое? Об этом вы узнаете позже. Чтобы не путаться, мы в дальнейшем будем говорить о всех шахматах как о фигурах, ведь от этого суть дела не меняется. Вот станете старше, научитесь шахматной терминологии, тогда и будете точно называть все фигуры.

Партия — запомнить ты готов? —
из отдельных состоит ходов.
Что такое ход? Сейчас узнаем.
Вот фигурку мы передвигаем
с одного квадрата на другой —
делаем свой ход очередной.
А порой противника фигура
высится на поле, как скульптура,
не даёт твоей фигуре встать.
Как тут быть? С доски фигуру снять!
На освободившийся квадратик
встанет твоей армии солдатик.
Не стесняйся делать ход такой,
ведь игра напоминает бой.
Тот, кто белым войском управляет,
первым ходом битву начинает.
А подряд два хода можно? Нет!
Нужно ждать противника ответ.
Так, за ходом ход, идёт сраженье,
наступленье или отступленье.
Игроки же видят цель одну:
шахматную выиграть войну.
И дают приказ своим солдатам —
постараться кончить дело матом.
(Что такое мат, и ты узнаешь,
когда книжку эту дочитаешь.)



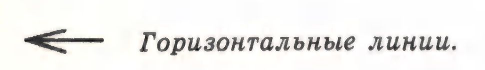
Вертикаль.

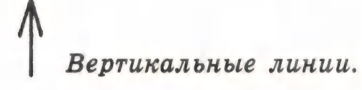
Каждый из вас, конечно, знает песенку: «Раз, два, три, четыре, пять — вышел зайчик погулять». Теперь к пяти цифрам (один, два, три, четыре, пять) прибавьте ещё три — шесть, семь, восемь. А раз вы уже умеете считать до восьми, то назовите (пронумеруйте) этими цифрами все горизонтальные линии на шахматной доске. «Что такое горизонтальная линия?» — спросите вы. Линия на шахматной доске — это прямой ряд, состоящий из восьми чередующихся друг с другом полей — четырёх тёмных и четырёх светлых. Ряд, проходящий слева направо, примерно так, как на этом рисунке, называется **горизонтальной линией** или **горизонталью.**

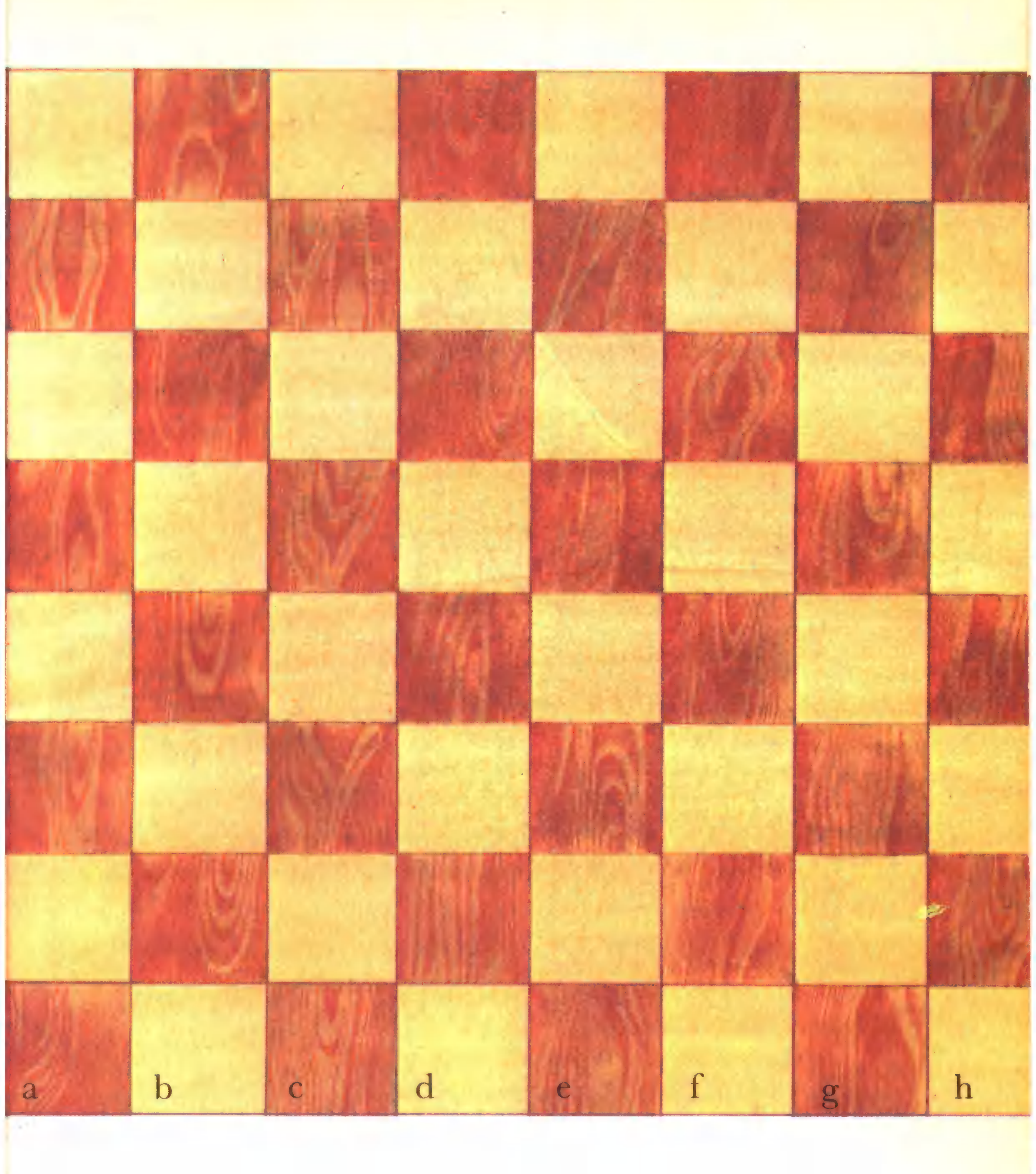
Если считать поля по прямому ряду снизу вверх, то получится **вертикальная линия,** или **вертикаль.** На шахматной доске мы насчитаем восемь вертикальных линий. Вертикальная линия выглядит так:

Вертикальные линии обозначаются латинскими буквами. Названия латинских букв рекомендуется сразу же запомнить. Первая вертикальная линия начинается от нижнего чёрного поля слева и обозначается буквой **a**, которая пишется и читается точно так же, как и русская буква а. Вторая вертикальная линия обозначается буквой b, которая звучит, как русская

Горизонталь.


Горизонтальные линии.


Вертикальные линии.



Обозначение вертикальных и горизонтальных линий на доске.

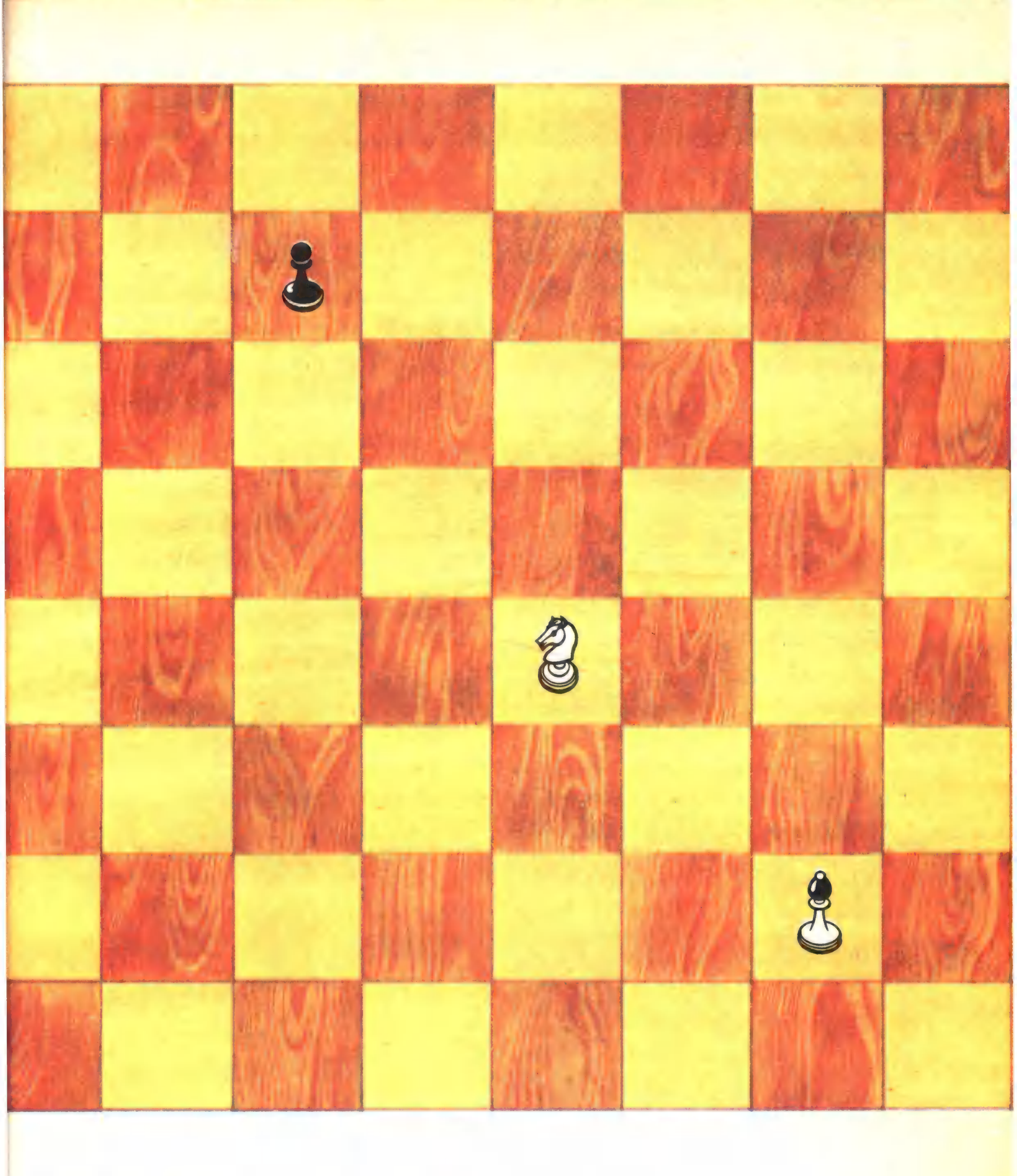
буква б. Третья вертикальная линия обозначается буквой c (говорить надо «це»), четвёртая — буквой d (произносится «дэ»), пятая — буквой e, которая вновь пишется и читается, как русская е, шестая — буквой f (говорить надо «эф»), седьмая — буквой g (читается «же») и, наконец, восьмая, последняя вертикаль обозначается буквой h, которая называется «аш».

Таким образом, шахматная доска складывается из восьми горизонтальных линий, которые обозначаются цифрами **1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8,** и восьми вертикальных линий, которые обозначаются латинскими буквами a, b, c, d, e, f, g, h.

Кто играет белыми фигурами, тому мы рекомендуем садиться с той стороны доски, где проходит первая горизонтальная линия, тогда тот, кто играет чёрными, будет сидеть напротив, там, где проходит восьмая горизонтальная линия. Для играющего белыми крайней слева будет вертикальная линия a, справа от неё — линия b, потом линия c и так далее до линии h, которая окажется крайней справа. Для играющего чёрными всё выглядит наоборот: слева — линия h, а справа — линия a.

Вы, наверное, уже спешите задать вопрос: «Зачем нам всё это нужно?»

А вот зачем. Каждое поле на шахматной доске должно иметь точное обозначение. Посмотрите на рисунок: поле, где стоит конь белых, находится на вертикали e и на четвёртой горизонтали. Поэтому такое поле обозначается e4. Поле, на котором расположился белый слон, находится на вертикали g и на второй



*Конь белых расположен на поле е4,
а слон белых на поле g2, пешка чёрных на поле с7.*

горизонтали; такое поле обозначается g2. И наконец, поле, где стоит чёрная пешка, находится на вертикали с и на седьмой горизонтали и обозначается соответственно с7. Попытайтесь теперь сами найти на доске поле f3, поле g6. Назовите все остальные поля. Ну, кто быстрей? А главное, кто правильно?

После того как вы научитесь правильно называть поля, вы уже не скажете своему товарищу, случайно уронившему во время игры на пол короля, что его король стоял на чёрном поле посредине доски, а скажете, что король стоял на поле е5. Но шахматная запись была придумана вовсе не потому, что кто-то из игроков по неосторожности может растерять все фигуры.

Шахматная запись, или **нотация**, необходима нам, чтобы записать шахматную партию. Такая запись ведётся последовательно, ход за ходом, и благодаря ей мы через некоторое время сможем вернуться к сыгранной партии, вновь переиграть её и при этом, может быть, посоветоваться с более опытным шахматистом, вместе с ним найти, где была допущена ошибка, и, самое главное, выяснить, почему она была допущена.

Любой шахматист, в какой бы стране он ни жил, при желании может записать партию, которую он играет, а шахматные мастера, принимающие участие в соревнованиях и турнирах, даже обязаны делать запись ходов. Такие записи очень важны, потому что шахматисты разных стран — Голландии и Исландии, Америки и Новой Зеландии, Австралии и Чехослова-

кии, Советского Союза и Франции, Югославии и Бразилии, Италии и Китая — учатся по партиям, сыгранным лучшими шахматистами мира, такими, как чемпион мира Анатолий Карпов, экс-чемпионы мира Роберт Фишер, Тигран Петросян, Михаил Таль, гроссмейстеры Ларсен, Портиш, Горт и многие другие.

Как же записывается шахматная партия? Об этом мы ещё поговорим на других страницах нашего букваря. Шахматная нотация помогает и в другом очень важном деле — с её помощью мы можем записать любую позицию. Представьте себе, что вы играете партию с товарищем у него дома, но в самый напряжённый момент игры вдруг звонит ваша мама и просит срочно прийти домой. Бросать игру жалко, тем более если у вас хорошие шансы на выигрыш, но и домой нельзя не идти. Как же быть? Вот здесь вас и выручает шахматная нотация. Если вы и ваш товарищ знакомы с ней, то легко можете записать позицию, сложившуюся на доске, и при этом не забыть указать, за кем из вас очередь хода. В следующий раз вы с товарищем сможете доиграть эту партию.

Как же записывается позиция? Чтобы вам было понятно, давайте попытаемся вместе записать хорошо знакомую вам начальную позицию. Сначала записывается положение белых фигур на доске, потом — чёрных. В первую очередь записывается положение короля, потом ферзя, ладей, слонов, коней и, наконец, пешек.

Запись начальной позиции выглядит так:

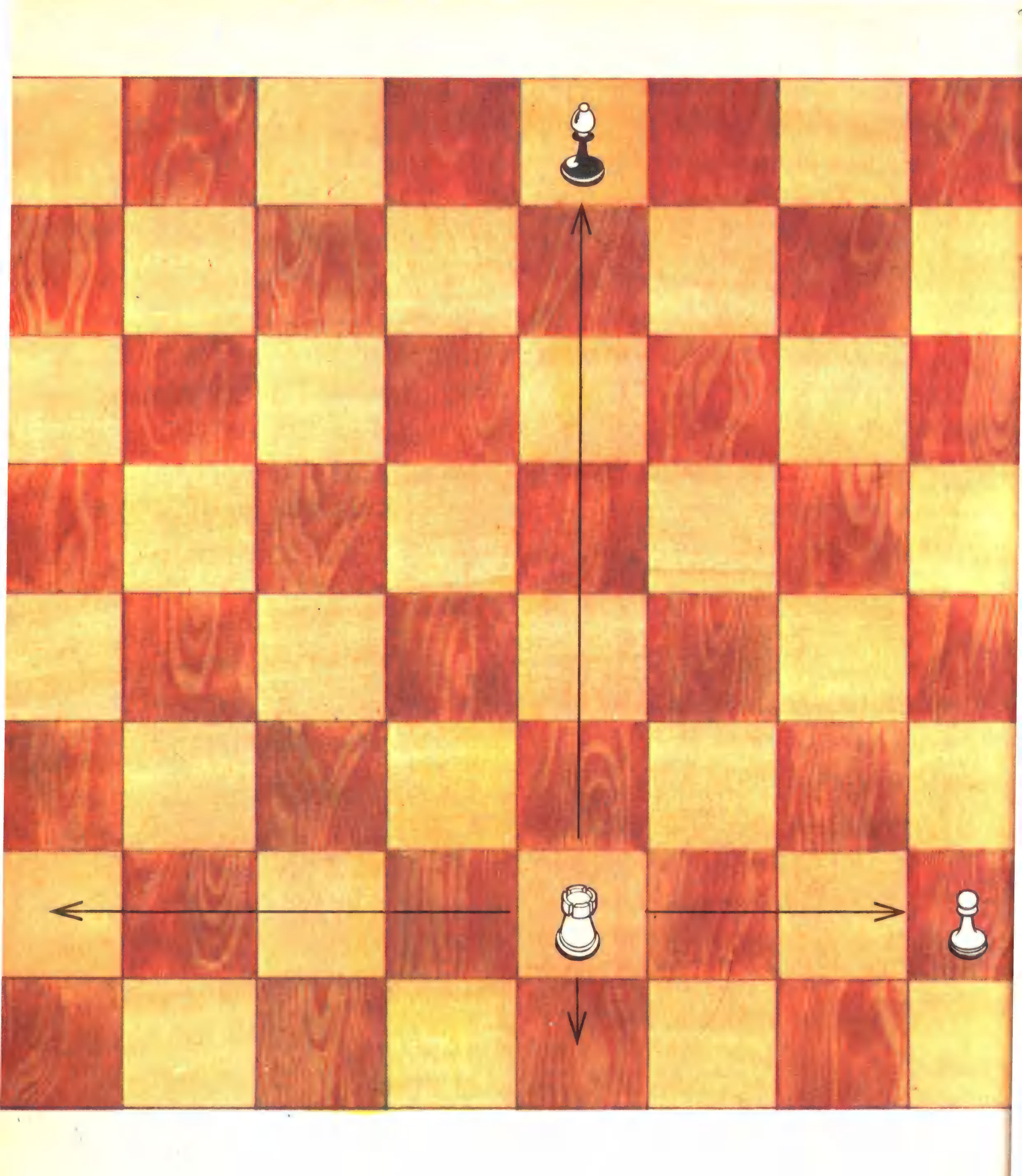
Белые: Кре1,
Фd1,
Ла1, Лh1,
Сс1, Cf1,
Кb1,
пешки а2, b2, с2, d2, е2, f2, g2, h2.
Чёрные: Кре8,
Фd8,
Ла8, Лh8,
Сс8, Cf8,
Кb8, Кg8,
пешки а7, b7, с7, d7, е7, f7, g7, h7.

Мы уже знаем, что каждая фигура на шахматной доске ходит по-разному. Шахматные фигуры, как люди: каждый человек ведёт себя по-своему. Вы, конечно, знаете всех ребят из своего класса и наверняка заметили, что, например, Дима на перемене бегает быстрее всех (не успеешь и глазом моргнуть, а он уже в другом конце коридора); Володя никогда не бегает на перемене, всегда ведёт себя важно, с достоинством; Андрей — самый ловкий из ребят; Коля хотя и не так ловок, но зато умеет быстро считать в уме; Алёша не любит бегать, зато лучше всех в классе читает стихи; Саша — самый высокий и самый сильный в классе.

И на шахматной доске есть фигуры такие проворные, что за один ход могут переместиться с одного края доски на другой. Есть фигуры и неуклюжие, которым нужно три хода, чтобы попасть на соседнее поле, но зато у них много других ценных качеств.

Взять хотя бы **ладью**. Она ходит только по прямым линиям, то есть по горизонтальным и вертикальным. За один ход она не может свернуть в сторону, зато по крайней линии она в один миг может переместиться из одного угла доски в другой, если, конечно, на её пути нет своей или чужой фигуры. За один ход ладья может переместиться на одно, два, три или даже семь полей. На каком бы месте доски она ни стояла, она имеет право пойти на четырнадцать разных полей.

Видимо, ладья упряма,
если ходит только прямо,
не петляет — прыг да скок,
не шагнёт наискосок.
Так от края и до края
может двигаться она.
Эта башня боевая
неуклюжа, но сильна.
Шаг тяжёлый у ладьи,
в бой её скорей веди!



На какие поля может пойти белая ладья?

Посмотрите на диаграмму: белая ладья стоит на поле е2. Куда она может пойти с этого поля?

Давайте посчитаем: на поля d2, е2, b2, a2 с одной стороны, и на поля f2, g2 с другой стороны; на поле h2 она вступить не может, поскольку оно занято белой пешкой. Кроме того, белая ладья может пойти вниз, на поле е1, и вверх, на поля е3, е4, е5, е6, е7 и е8. Если она пойдёт на поле е8, она должна взять чёрного слона, который стоит на этом поле.

Допустим, вы ладьёй решили взять слона на е8. Как записать такой ход? Очень просто: сначала нужно записать номер хода — положим, это взятие случилось на двадцатом ходу; затем записывается обозначение фигуры, которая делает ход (в данном случае это ладья); потом пишется значок взятия «:» и обозначение поля, на которое вступает фигура. В целом запись выглядит так:

20. Л: е8

Если на двадцатом ходу ладья идёт на поле g2, взятия не происходит, поэтому значок «:» не пишется:

20. Л: g2

Так записываются ходы в шахматной партии.

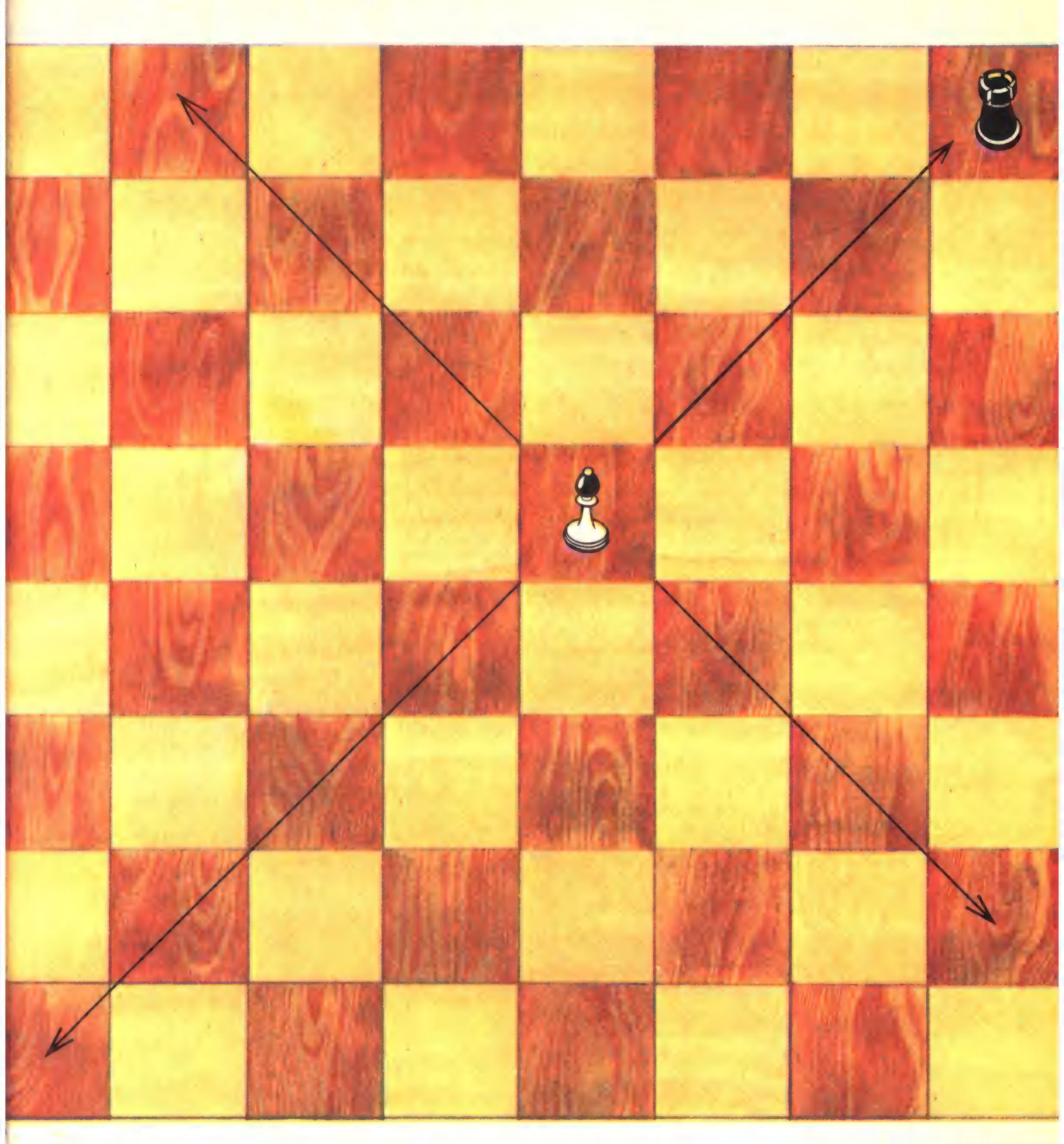
Слон — фигура быстрая, дальнобойная, однако у неё существенный недостаток. Если в начальной позиции слон стоит на белом поле, то в течение всей партии он никогда не сможет попасть на чёрное поле. И наоборот, слон, стоящий на чёрном поле, никогда не

попадает на белое поле. Ходит он — как вы можете видеть на картинке — только по косым цепочкам полей одного цвета, или по так называемым **диагоналям**, вперёд или назад, никуда не сворачивая.

Если слон стоит в углу, например на поле a1, то за один ход он сможет попасть на любое из семи полей: b2, c3, d4, e5, f6, g7, h8.

Диагональ.

Если слон стоит посредине доски, например на поле e5, то он сможет пойти на тринадцать различных полей: a1, b2, c3, d4, f6, g7, h8, d6, c7, b8, f4, g3, h2. Все эти ходы слон может сделать при условии, что на его пути не будет никакой другой фигуры. Обратите внимание, что посредине доски у слона бóльший выбор ходов, чем в углу. Это неудивительно: в углу комнаты мы тоже не можем свободно передвигаться — стены мешают, а с середины комнаты мы сможем пойти в любую сторону.



А теперь мы предлагаем вам маленькое задание: запишите с помощью нотации — белый слон с поля е5 пошёл на поле h8, где взял (побил) ладью чёрных.

Случилось это на двенадцатом ходу. Пока вы не выполните этого задания, вам нельзя читать дальше наш букварь. Ну, как получилось?

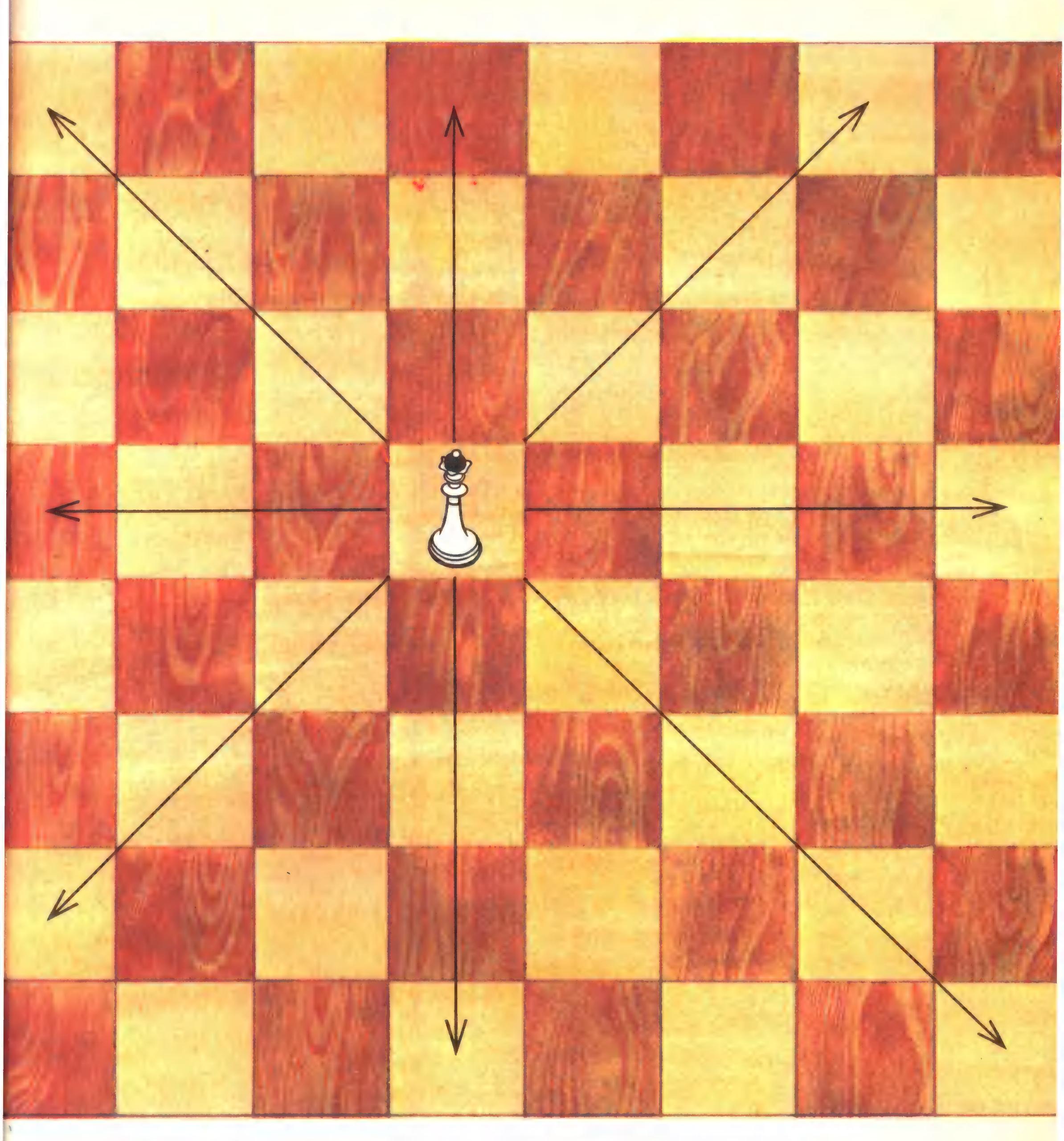
Если так, как у нас

12. С: h8,

то вы всё сделали правильно.

Если слон на белом поле
встал вначале (не забудь!),
он другой не хочет доли —
знает только белый путь.
А когда на поле чёрном
слон стоит, вступая в бой,
ходит, правилам покорный,
чёрной тропкой слон такой.
До конца игры слоны
цвету одному верны.





Ферзь — это самая сильная фигура. Он может ходить, как ладья и как слон, то есть по прямым линиям — по горизонталям и вертикалям и по косым ли-



Ферзь может ходить, как ладья и как слон — и прямо и наискосок.

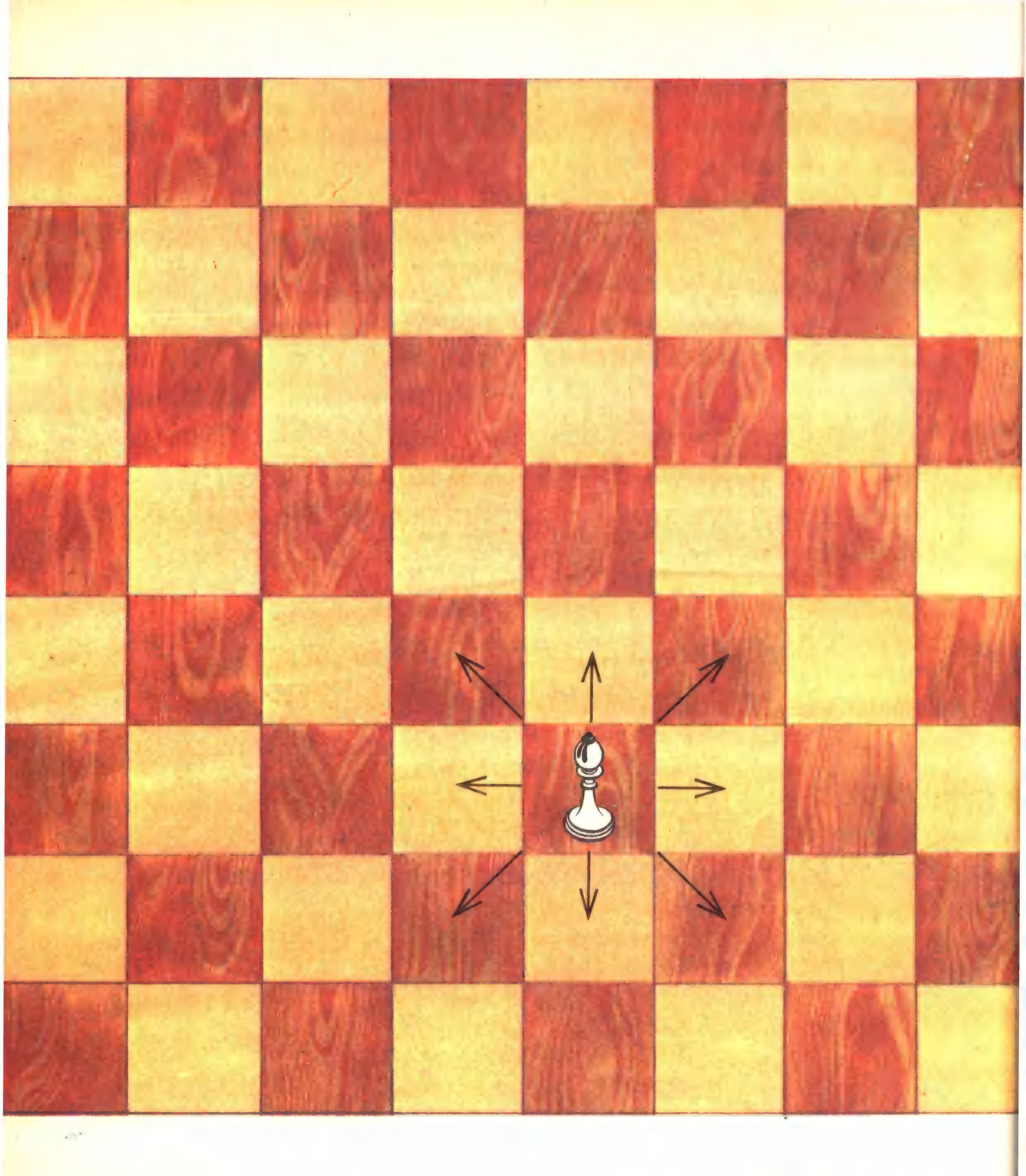
ниям — по диагоналям. За ферзём нужно следить очень внимательно. Находясь посредине доски, ферзь может пойти на 27 разных полей. Это понятно: если слон, стоя посредине доски, обстреливает 13 полей, а ладья — 14, то $13+14=27$. Сила ферзя огромна, поэтому с самого начала нужно помнить, что его потеря, как правило, означает проигрыш партии и, наоборот, выигрыш ферзя означает выигрыш партии. Иными словами, если играть неосторожно и позволить противнику «съесть» ферзя, то для выигрыша всей партии ему не понадобится особенных усилий. Если же мы сумеем выиграть ферзя противника, то до окончательной нашей победы будет совсем близко.

Ещё одно задание. Запишите с помощью нотации: на третьем ходу белый ферзь идёт на поле h5. Записали?

3. Ф h5

Если ваша запись сходится с нашей, то всё правильно.

Ферзь в шахматах, можно сказать, чемпион,
и шаг у ферзя широк.
Ферзь может ходить, как ладья и как слон —
и прямо и наискосок.
Направо, налево, вперёд и назад...
А бьёт он и вдаль и в упор.
И кажется, будто ферзю тесноват
доски чёрно-белой простор.
Ферзь очень опасен вблизи и вдали —
ты больше вниманья ферзю удели.

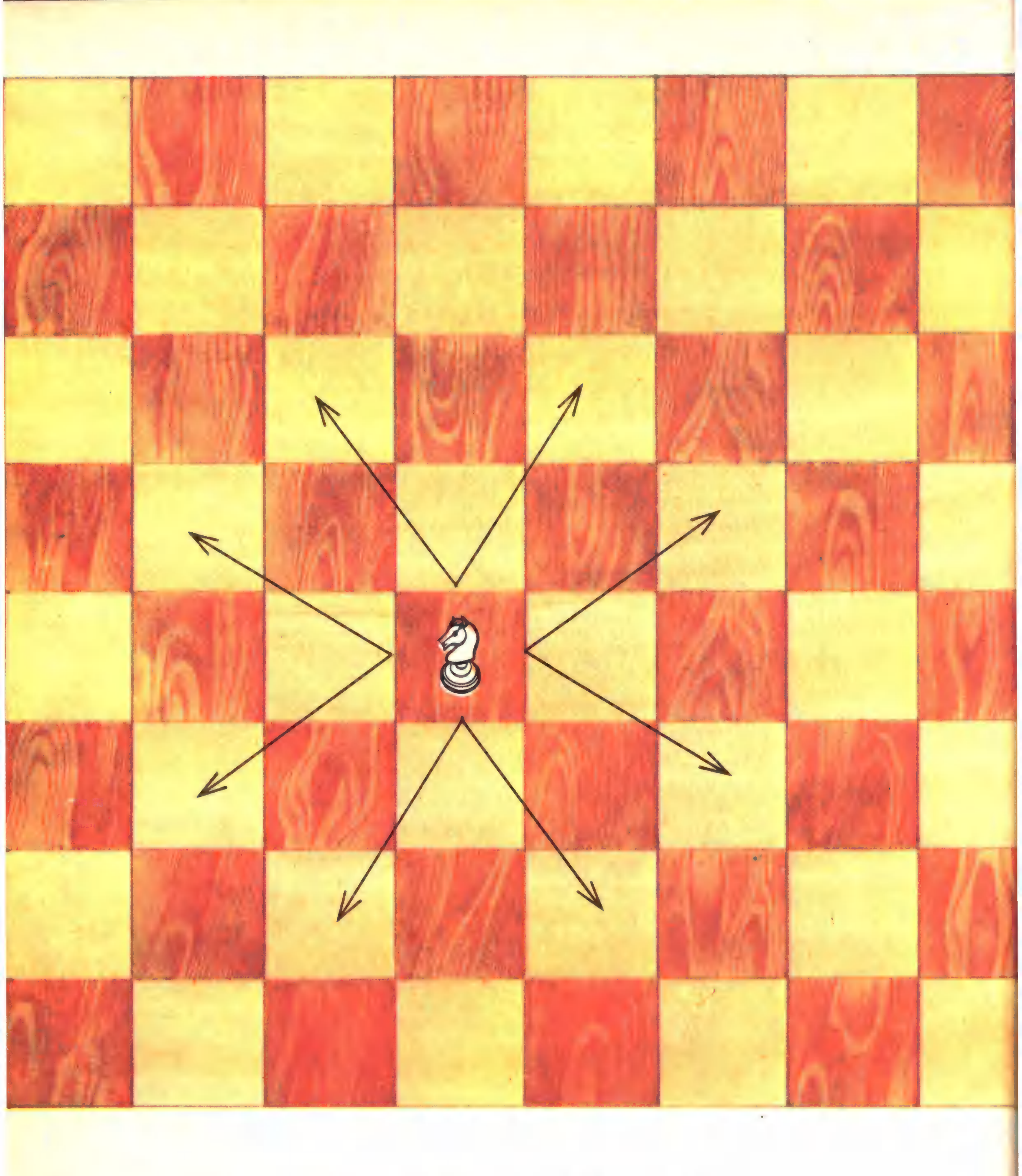


Самая главная фигура — это **король.** По силе он не может сравниться с ферзём, но оберегать его нужно

ещё больше, чем ферзя. Ведь если король окажется в плену неприятельских фигур, из которого ему не вырваться, это означает проигрыш партии.

Как ходит король? Очень просто. Король может пойти на любое соседнее поле по горизонтали, вертикали или диагонали. Допустим, он стоит на поле e3. С этого поля он может пойти на поля e4, d4, d3, d2, e2, f2, f3, f4, но не дальше. На первый взгляд кажется, что король — фигура слабая, но это не совсем так. В начале и в середине партии короля обычно стараются укрыть от нападения фигур противника, но в конце партии, когда на доске остаётся совсем немного фигур и особых угроз королю уже нет, он сам идёт в бой впереди своей армии и становится грозной силой. Но такое бывает, когда на доске, кроме пешек, остаётся по одной-две фигуре. Если же на доске много фигур, короля на каждом шагу подстерегают опасности.

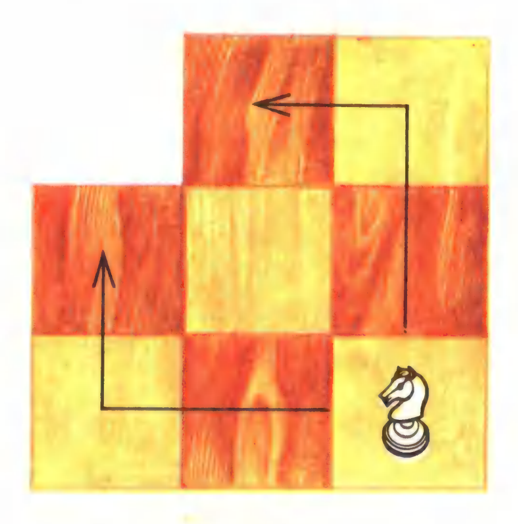
Король любит гладкий, расчищенный путь:
в любую он сторону может шагнуть,
однако легко ты заметишь, дружок,
что в силах он сделать не шаг, а шажок.
Всего одно поле — вот шага длина,
не очень проворен король-старина.
Зато начеку королевская рать —
должна короля она оберегать.
Ведь если б король беззащитный погиб,
фигуры войну продолжать не могли б.
Запомни: король всех главней, всех важней,
нет в шахматном войске важнее вождей!



Конь посредине доски одновременно обстреливает восемь полей.

Конь — особенная фигура. Особенная в том смысле, что ходит необычно: на одно поле прямо и на одно наискосок. Кроме того, конь — единственная фигура, которая может перескакивать через свои и чужие фигуры. Поэтому конь считается фигурой коварной и довольно опасной, хотя по силе он и уступает ладье, а тем более ферзю. Конь нередко создаёт неожиданный переполох в лагере неприятельских фигур.

Как мы уже сказали, конь ходит на одно поле прямо и на одно наискосок, причём свой ход конь может делать в любом направлении. Игрок, который ходит конём, как бы описывает в воздухе печатную букву Г. Правда, эта буква может выглядеть по-разному: вот так ⅂, или так L, или так ⎿, в зависимости от того, на какое поле конь идёт. На картинке видно, что конь посредине доски одновременно обстреливает восемь полей, но если он стоит на крайней линии или в углу, например на поле a1, то атакуемых полей у коня меньше.



Обратите внимание и на другую особенность коня: с белого поля он может «прыгнуть» только на чёрное поле и, наоборот, с чёрного поля только на белое.

В общем, конь одновременно очень ловкая и довольно неуклюжая фигура. Необычность его хода имеет не только преимущества, но и недостатки. Так, на ближайшее по горизонтали или вертикали поле конь может попасть только через три хода. Например, с поля d4 на поле c4 он «скачет» только «объездным путём»: через поля c3 и e5 или через поля f5 и e3.







Конь перескакивает через собственные и чужие фигуры.



Не мила коню неволя,
перед ним простор широк,
очень ловко на два поля
совершает конь прыжок,
замечательный прыжок:
поле — прямо, поле — вбок!
Ну, а если угрожает
окружения заслон,
через тех, кто окружает,
перепрыгивает он,
совершает конь прыжок:
поле — прямо, поле — вбок.
Замечательный прыжок:
поле — прямо, поле — вбок!

Какие ещё фигуры, у нас остались? Остались **пешки.** Мы решили рассказать о них в последнюю очередь вовсе не потому, что они меньше и слабее других фигур, а потому, что пешка во всех отношениях фигура необычная. Конечно, маленькая пешка не может сравниться по значимости с ферзём. Однако иногда шахматисты, особенно начинающие, недооценивают её, а то и вовсе забывают о ней, полагая, что раз пешек на доске полным-полно, то потерять одну-другую пешку не страшно. Такие игроки допускают ошибку, ибо часто одна тихая, незаметная пешка может решить судьбу всей партии. Вы знаете сказку про льва и мышку? Маленькая мышка сказала царю зверей, что когда-нибудь она ему обязательно поможет. Лев в ответ на это рассмеялся: какой помощи можно ждать от малюсенькой, слабенькой мышки? И всё же мышка своё обещание исполнила. Когда охотники поймали льва и связали его, незаметно прибежала мышка, перегрызла путы и спасла льва. Маленькая мышка, но удаленькая, и шахматная пешка чем-то похожа на неё.

Ну, а сказку про репку вы все, конечно, читали. Помните, там мышка в последний момент пришла на помощь, и можно сказать, что благодаря ей дедушка, бабушка, внучка, Жучка и кошка вытянули из земли огромную репку. Пешка скромна, но может стать настоящим героем шахматного сражения, потому что в ней, слабой на вид фигуре, скрыта чудесная сила. Но об этом мы скажем потом.

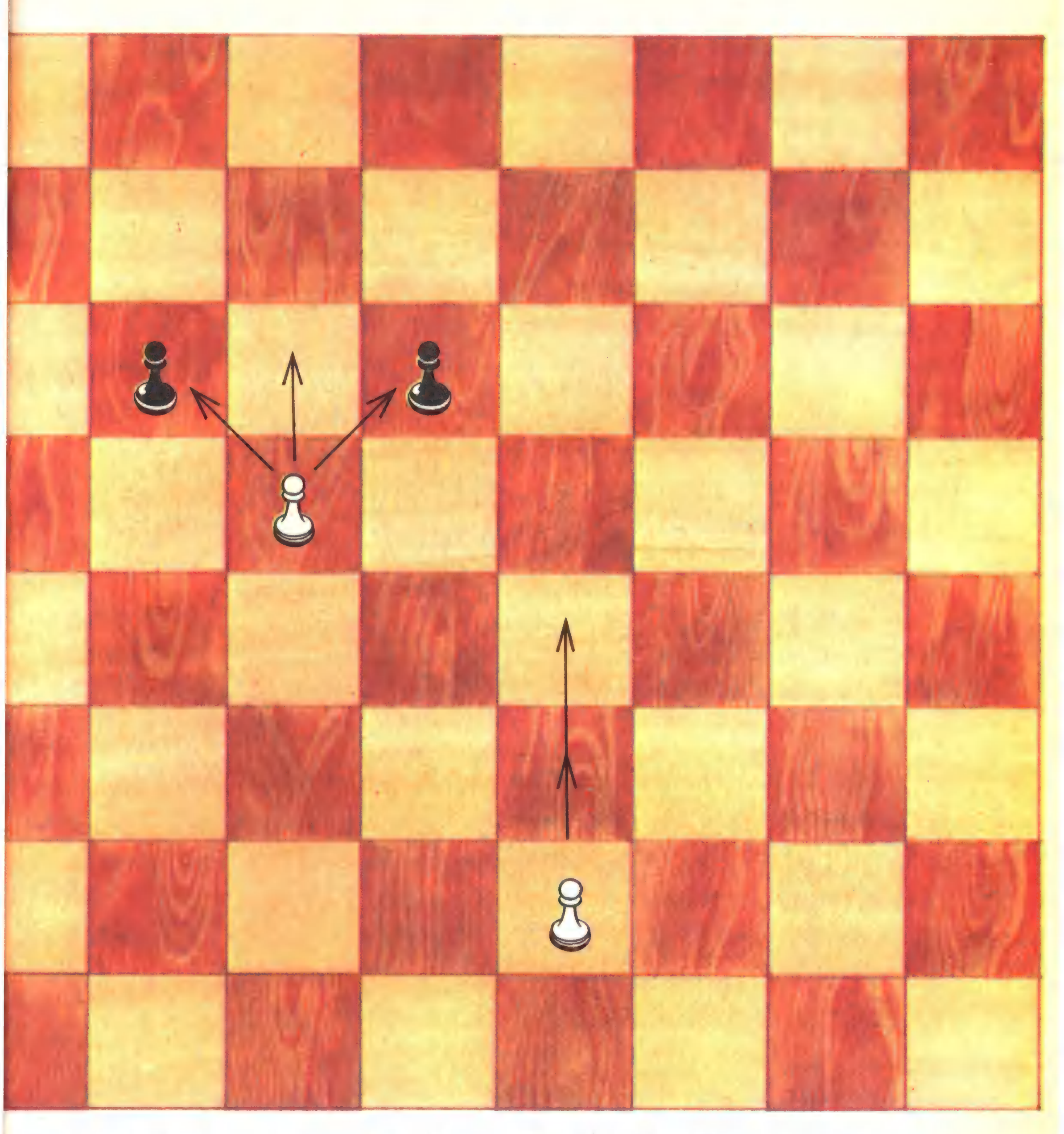
Пешка — единственная фигура, которая не имеет права отступать. Ни шагу назад! Только вперёд! По-

этому, прежде чем сделать ход пешкой, нужно хорошенько подумать. Любая другая фигура может вернуться назад, а потом пойти на другое поле, где она будет более полезна. Например, вы пошли конём влево и увидели, что пошли неправильно, что лучше было бы пойти им вправо, где он занял бы активную позицию. Если в этот момент события на доске развиваются спокойно и опасностей для короля нет, то можно исправить ошибку — вернуть коня назад, а затем поставить его на нужное поле. С пешкой у нас этот номер не пройдёт. Стоит лишь сделать поспешный ход — и её уже назад не вернуть.

Пешка ходит только вперёд и почти всегда на одно поле. Обратите внимание, что мы сказали «почти всегда». Значит, из этого правила есть исключение. Если пешка стоит в начальной позиции, то её можно продвинуть и на два поля вперёд, если вы сочтёте это нужным.

Итак, запомните: пешка ходит прямо вперёд на одно поле, и только с начальной позиции пешка один раз в течение партии может быть — по желанию игрока — продвинута на два поля.

Пешки отличаются от других фигур ещё и тем, что бьют совсем не так, как ходят. Ходит пешка, как мы уже знаем, только вперёд по вертикали, но берёт — обратите внимание!— тоже вперёд, на одно поле по диагонали, вправо и влево. На нашей диаграмме (с. 57) белая пешка, стоящая на поле s5, может выбрать: либо ей пройти на одно поле вперёд, либо взять одну из пешек противника. На другой диаграмме (с. 59)

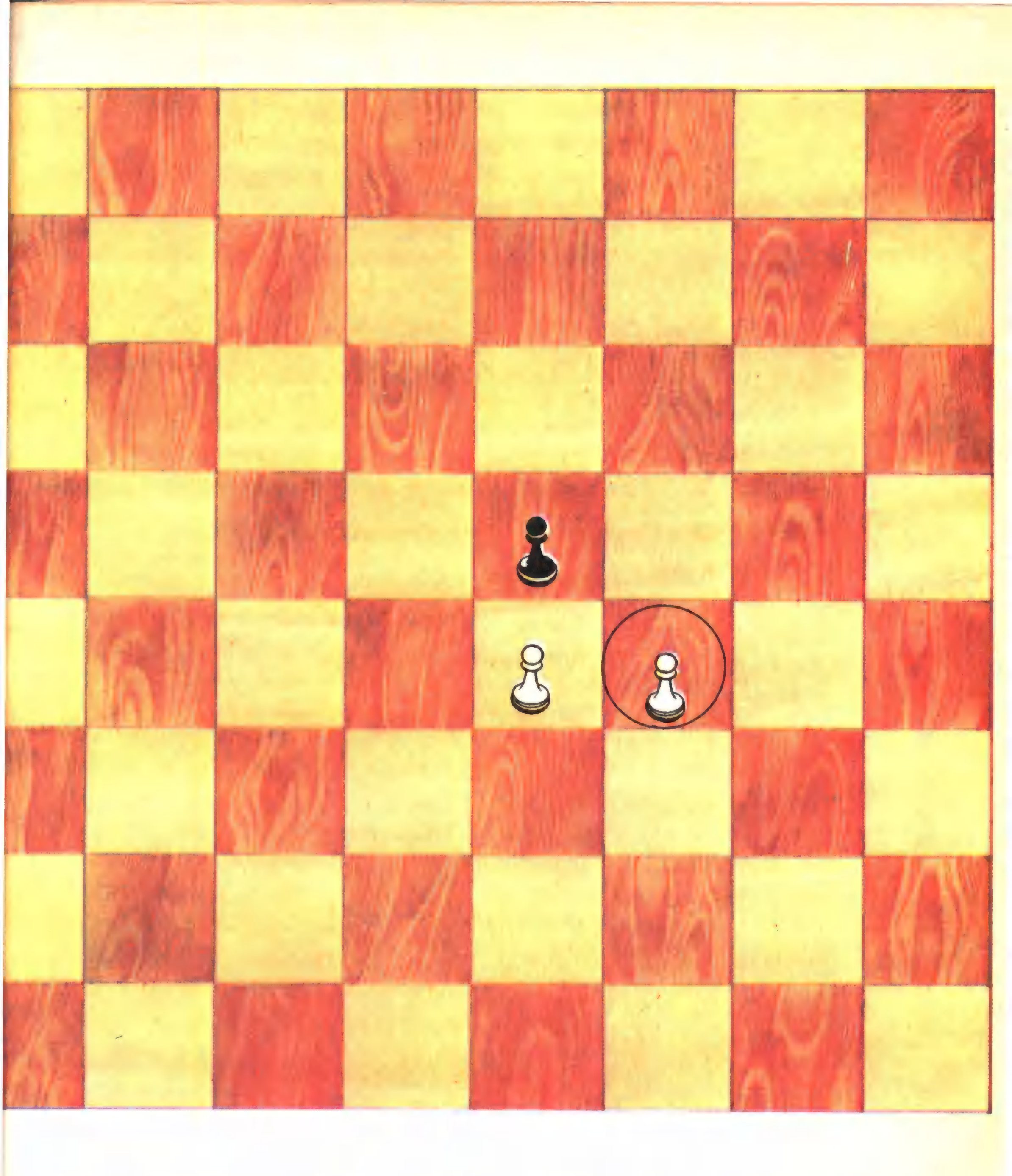


у чёрной пешки нет выбора. Чтобы продвинуться вперёд, она должна взять белую пешку, которая на диаграмме обведена кружком. Чёрной пешке пройти пря-

мо мешает пешка противника. Перепрыгнуть через неё она не может, поскольку «прыгать» умеет, как мы знаем, только одна фигура — конь.

Вы все, ребята, знаете сказку «Царевна-лягушка». Помните, как простая болотная лягушка превратилась в царевну? Иногда такое бывает и в шахматах. Правда, на шахматной доске никаких лягушек нет, но превращения бывают, и очень часто. Речь идёт о пешке. О маленькой пешке, которая значительно слабее любой другой фигуры. Играя в шахматы, вы не раз подумаете, что было бы неплохо иметь вместо пешки ферзя или какую-нибудь другую мощную фигуру, скажем ладью. Представьте, что в шахматах такое желание осуществимо.

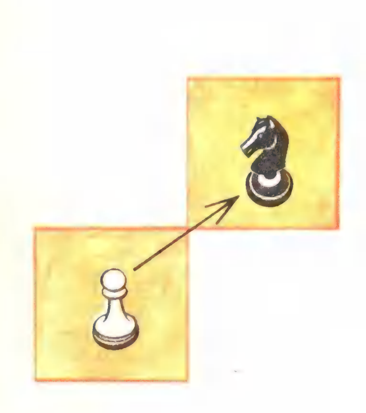
Пешка идёт вперёд медленно, и если она уцелеет в шахматной битве и достигнет последней линии на доске (для белой пешки это восьмая горизонталь, а для чёрной — первая), то путь её закончен. Что же ей делать дальше? А вот что. Внимание! Пешке, достигшей последней линии, положена награда за то, что она преодолела длинный и опасный путь. Вступив на последнюю линию, пешка, как в сказке, мгновенно превращается в одну из фигур своего цвета. В какую фигуру её превратить, решает её командир, то есть игрок, сумевший продвинуть свою пешку до крайней линии. Пешку можно превратить в ферзя, ладью, слона или коня. Но нельзя превратить пешку в ещё одного короля, а также пешку оставить пешкой. Решая, в какую из фигур превратить пешку, игроки, как правило, отдают предпочтение ферзю — ведь он самая сильная



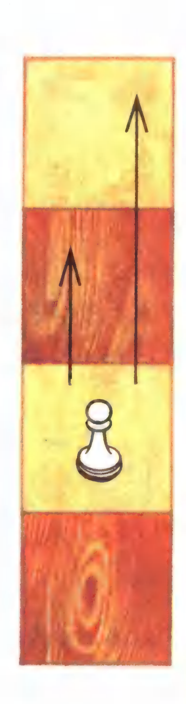
Чтобы продвинуться вперёд, чёрная пешка должна взять белую пешку, которая обведена кружком.

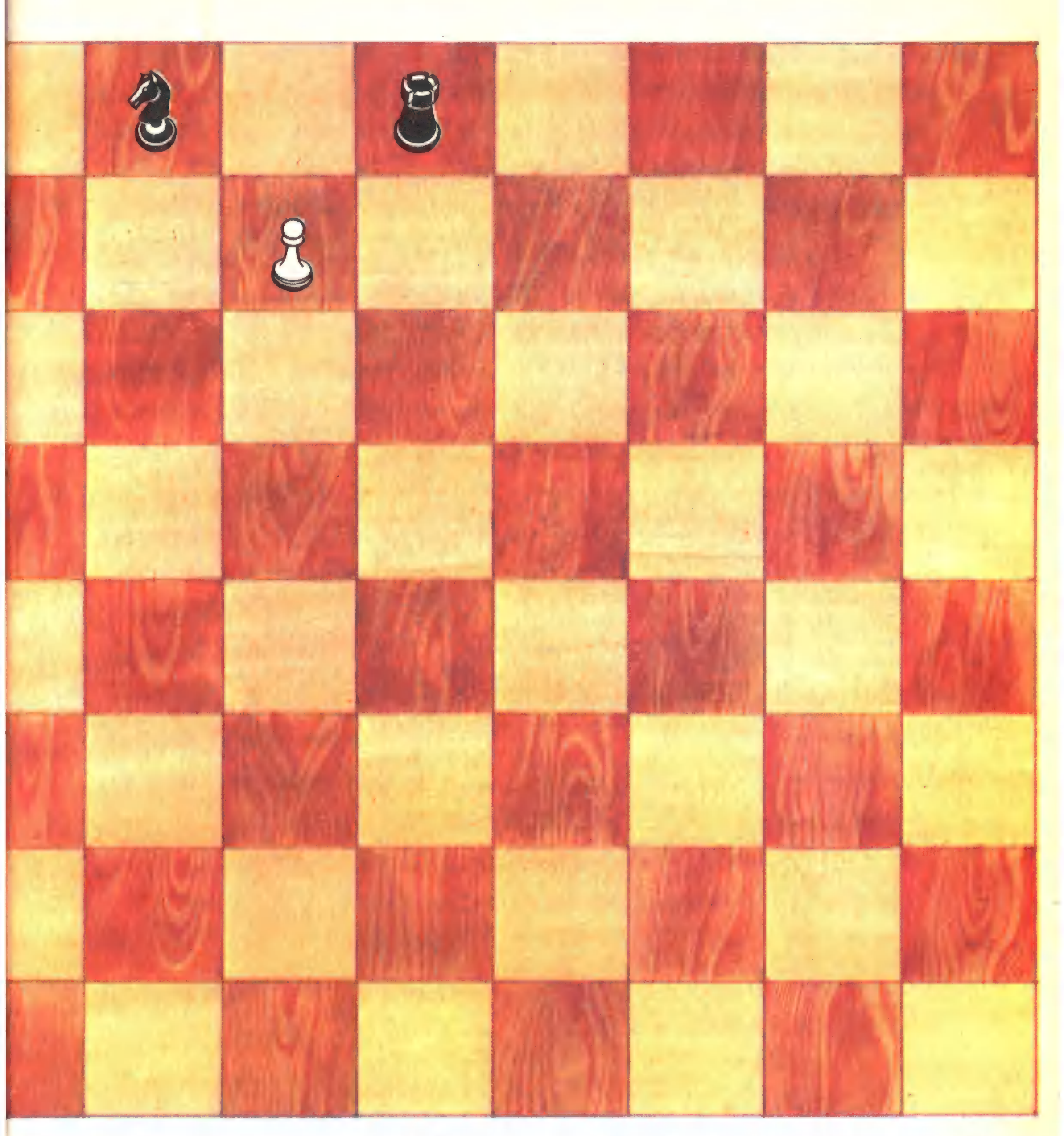
фигура. Ладью, коня или слона выбирают только в самых исключительных случаях. О них мы в нашем букваре рассказывать не будем, так как это заняло бы много времени. На первых порах мы вам советуем превращать пешку в ферзя. Не имеет значения, что у вас до превращения пешки уже был ферзь, ведь в случае, когда пешка достигает крайней линии, правила позволяют получить ещё одного ферзя (или любую другую фигуру).

Записывается ход пешки точно так же, как и ходы других фигур, но при этом не указывается название фигуры. Например, запись 1. d4 говорит, что игрок, играющий белыми, сделал первый ход пешкой, продвинув её перед ферзём на два поля вперёд. В пози-









ции на диаграмме (с. 61) белая пешка может сделать три различных хода: пройти на одно поле вперёд, взять чёрную ладью или взять чёрного коня. В каждом

из этих случаев она вступает на последнюю горизонталь, превращаясь в более сильную фигуру. Сокращённое обозначение фигуры, в которую превращается пешка, даётся после записи хода:

37.с8Ф,

что означает: на тридцать седьмом ходу белые пошли пешкой на поле с8 и поставили вместо неё ферзя.

Если пешка бьёт какую-либо фигуру, она попадает на другую вертикаль. Запись взятия пешкой выглядит иначе, чем запись взятия фигурой, например:

37.cdФ,

что означает: на тридцать седьмом ходу белые взяли пешкой, находившейся на вертикали «с», фигуру на вертикали «d» и получили ферзя. Обратите внимание, что при взятии пешкой значок взятия «:» не пишется. И наконец, запись

37.cdЛ

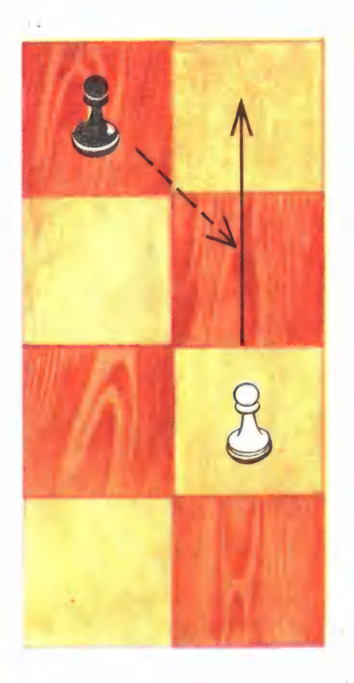
говорит о том, что белые на тридцать седьмом ходу взяли пешкой, находившейся на вертикали «с», фигуру на вертикали «d» и получили вместо пешки ладью. Тот факт, что пешка превращается в другую фигуру, означает, что она достигла последней линии.

Пешка, маленький солдат,
лишь команды ждёт,
чтоб с квадрата на квадрат
двинуться вперёд.
На войну, не на парад,
пешка держит путь,
ей нельзя пойти назад,
в сторону свернуть.

Чтоб в борьбу вступить скорей,
в рукопашный бой,
первым ходом можно ей
сделать шаг двойной.
А потом — вперёд, вперёд,
за шажком шажок.
Ну, а как же пешка бьёт?
Бьёт наискосок.
Всю доску пройти должна
пешка до конца —
превратится там она
в грозного бойца.
Кем ей стать — ферзём, ладьёй?
Может быть, конём?
Как решать вопрос такой,
мы потом поймём.

Приготовьтесь к тому, что с пешками у вас будет очень много трудностей. Мы уже рассказали вам о том, что пешки всегда ходят вперёд и никогда не ходят назад, что ходят они одним способом, бьют другим, что на последней линии они превращаются в одну из более сильных фигур. Но это ещё не всё. Следует рассказать о правиле «взятия на проходе».

Так называемое взятие пешкой на проходе случается не часто, но всё же случается, поэтому вы, ребята, должны знать об этом правиле, чтобы избежать неприятностей в партии с более опытным противником. Ведь и буквы Ф или Ю не так часто встречаются в словах, но читать и писать их следует так же хорошо, как А или Б.





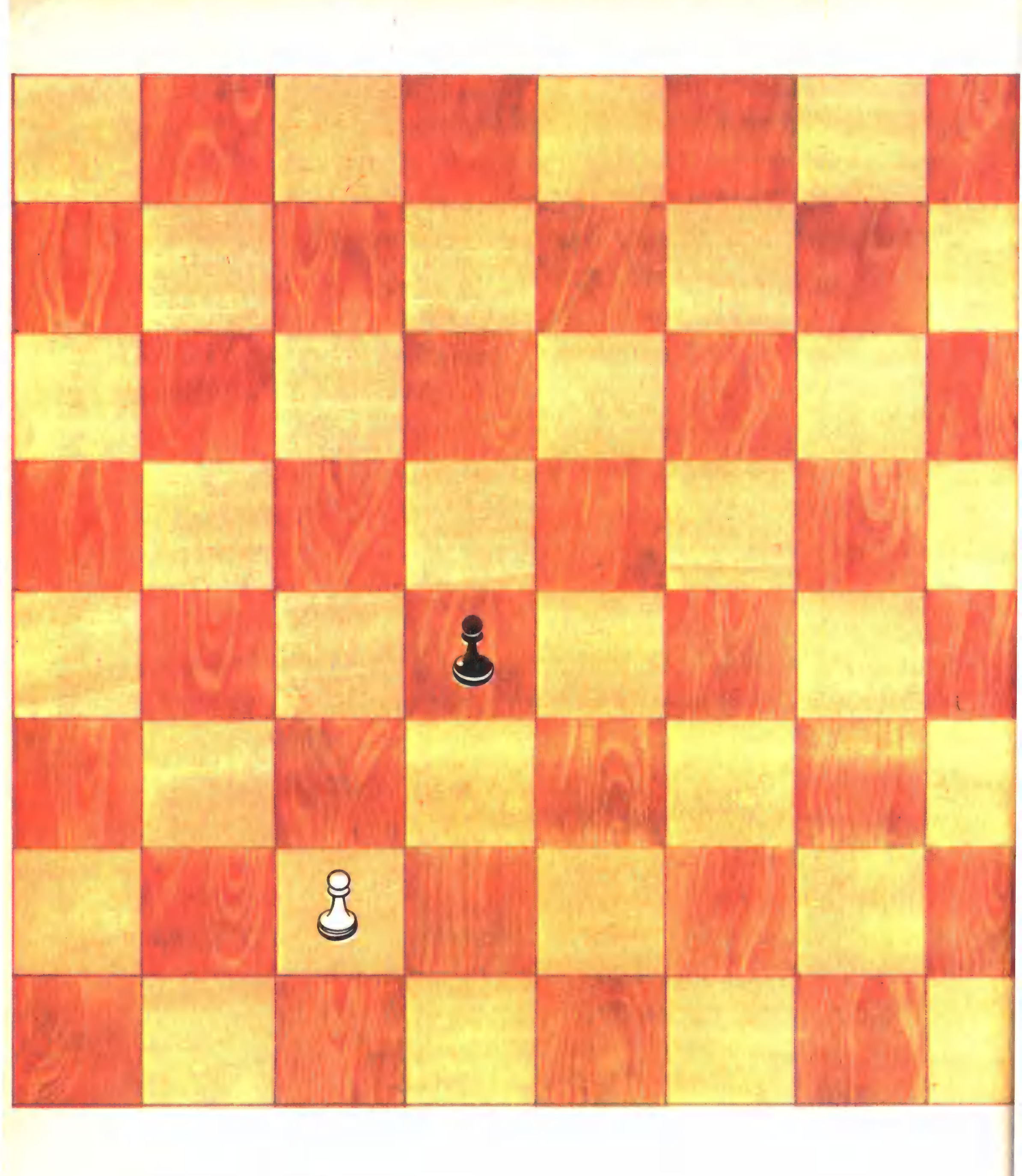
А теперь немного внимания! Представьте себе, что вы сделали ход пешкой с начальной позиции на два поля вперёд, то есть передвинули пешку со второй линии на четвёртую. На соседней вертикали на четвёртой линии стоит пешка противника, которая при ответном ходе (но не позже) имеет право взять вашу пешку, как если бы она пошла вперёд только на одно поле.

Возможно, это правило поначалу покажется вам сложным, но оно не так сложно, как кажется на первый взгляд. Посмотрите на диаграммы (с. 64) и расставьте точно такую позицию на своей шахматной доске. Вам сразу всё станет ясно.

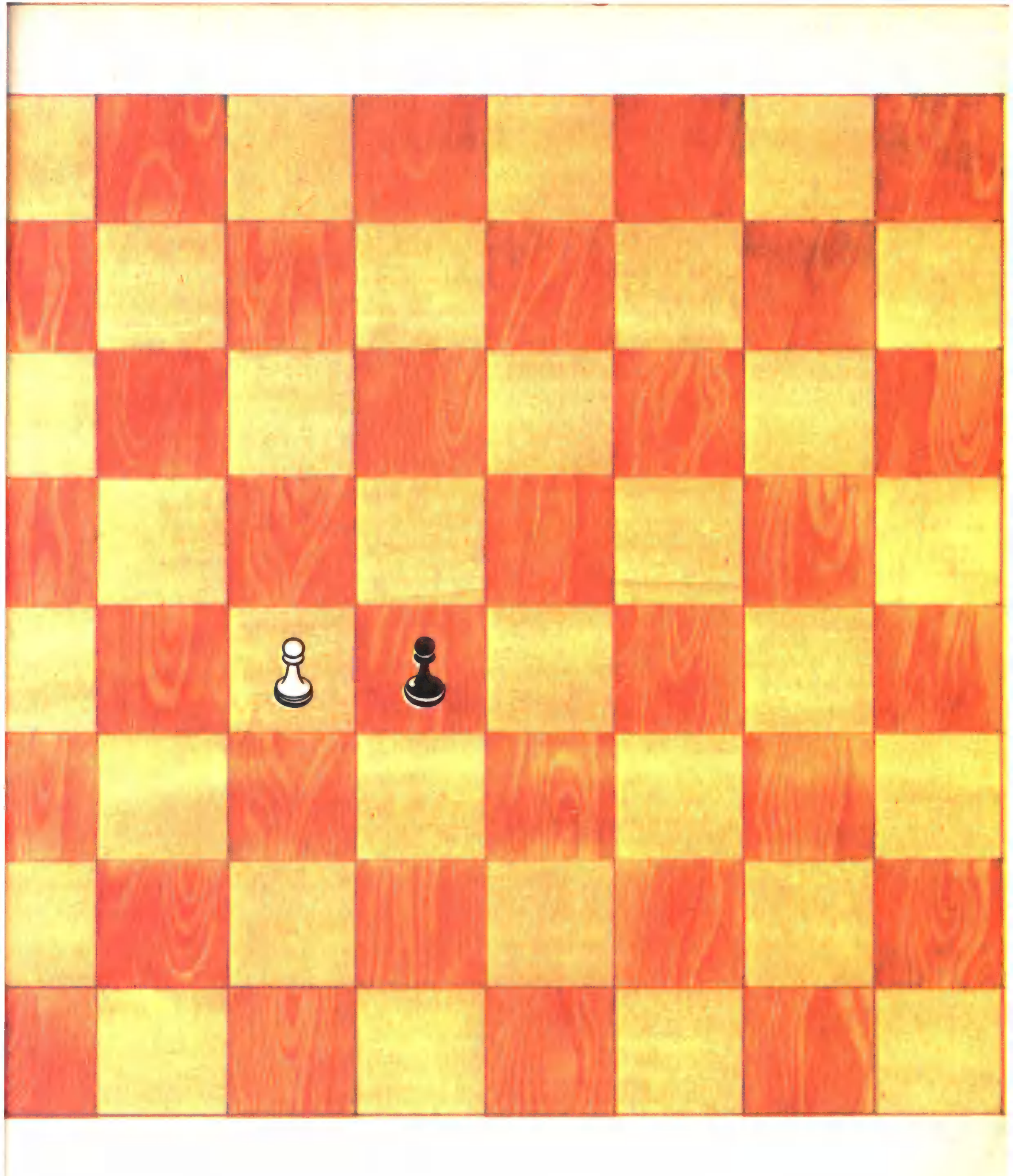
Следует отметить, что пешка может брать на проходе только пешку. Никакую другую фигуру она взять на проходе не может. Право взятия на проходе принадлежит только пешкам, другие фигуры этого права не имеют. Правило взятия на проходе не обязательно. Но если всё же игрок решит взять на проходе пешку противника, он должен это делать сразу, не откладывая, ответным ходом. Потом он уже теряет на это право.

Записать ход «взятие на проходе» несложно. Запись выглядит точно так же, как запись обычного взятия пешкой. Например, на двенадцатом ходу белая пешка с поля s2 была продвинута на два поля вперёд, а чёрная пешка на поле d4 взяла её на проходе:

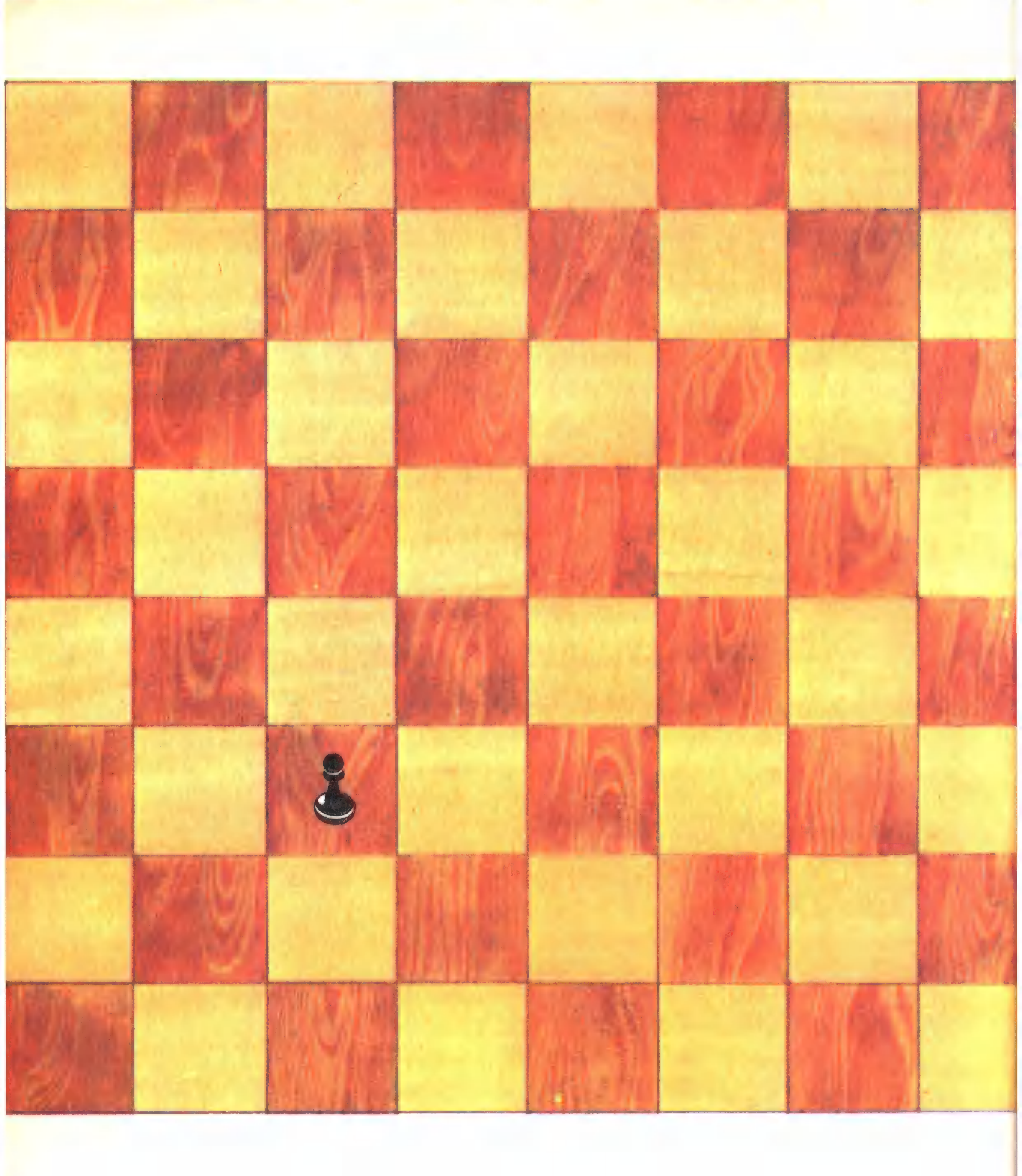
12. c4 cd.



Перед ходом 1. с4.



После хода 1. c4.



После хода 1... dc.

Поставьте на доске все фигуры в начальной позиции. Попробуйте записать первые три хода:

1. d4 d5

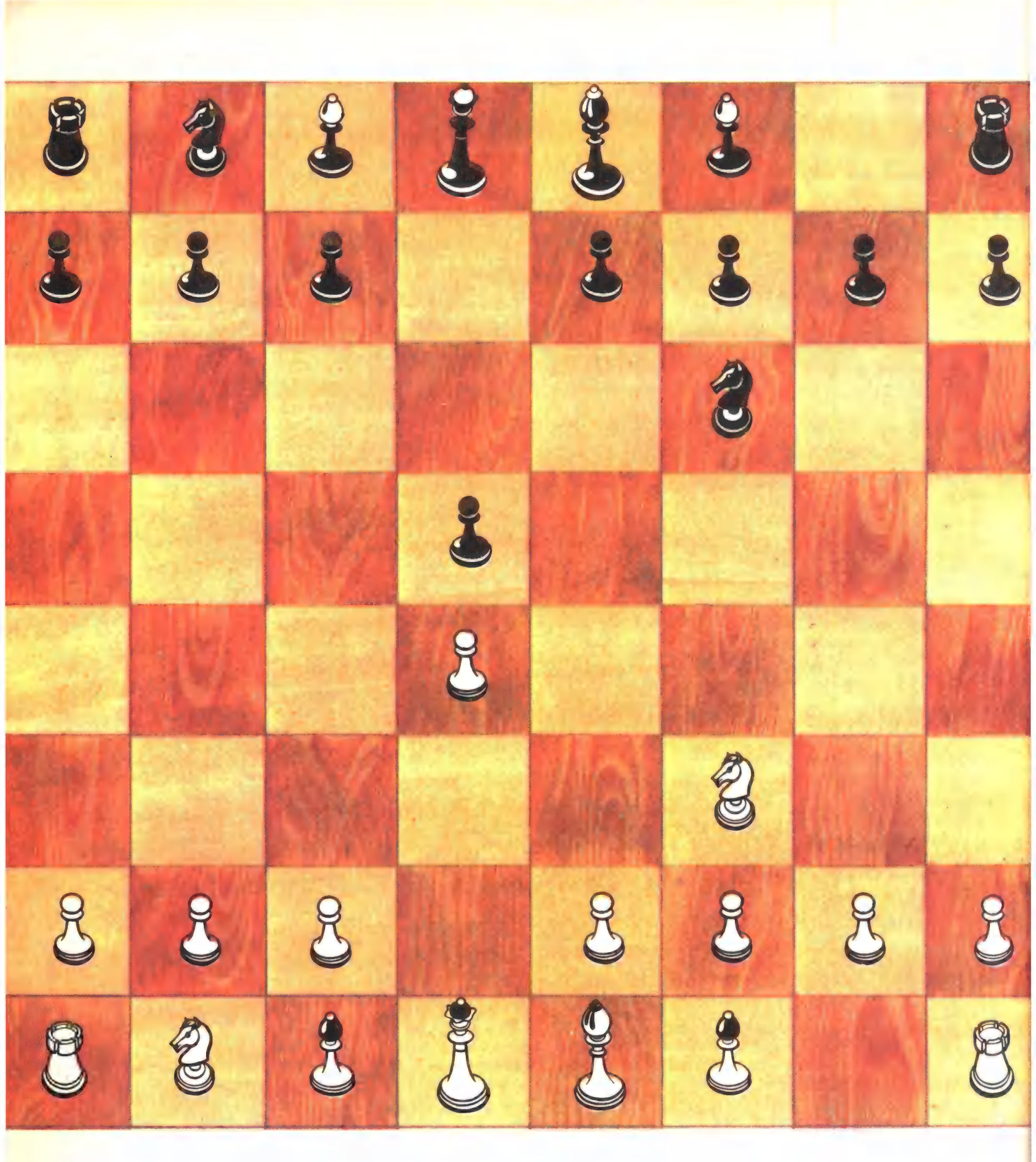
2. К f3 К f6.

Теперь запишите третий ход: белый конь с поля b1 идёт на поле d2. Не спешите, подумайте. Это не так просто, как кажется (посмотрите на диаграмму на с. 70).

Если записать просто 3. К с2, то из этой записи не ясно, каким конём был сделан ход на d2. На это поле может попасть и конь с поля f3, и конь с поля b1. Значит, нужно указать, с какой вертикали конь идёт на d2:

3. Кb d2.

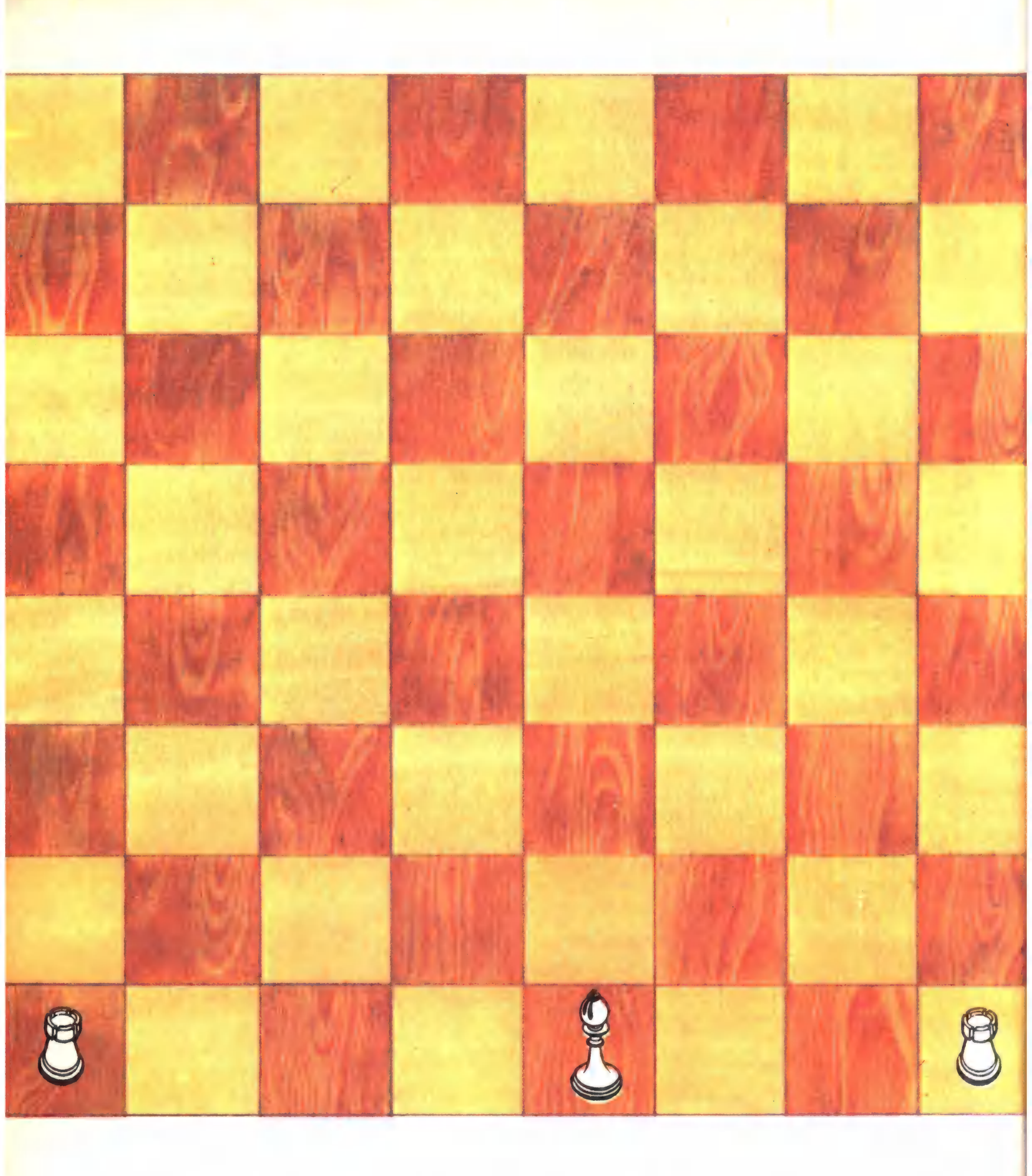
Такая запись будет правильной. Необходимость дополнительных помет при записи ходов возникает в основном тогда, когда записываются ходы конём или ладьёй. Со слонами таких недоразумений быть не может, так как один из них ходит только по белым полям, а другой — только по чёрным. Что же касается ферзей, то их, как правило, у каждого игрока по одному.



Как записать ход белого коня с поля b1 на поле d2?

Мы уже говорили вам о том, что ход делается только одной фигурой. Но из этого правила есть одно исключение. В течение партии каждый из игроков один раз имеет право сделать ход одновременно двумя фигурами — королём и ладьёй. Речь идёт о так называемой **рокировке.** Рокировка бывает почти в каждой шахматной партии, поэтому с самого начала научитесь её делать правильно. При рокировке делается ход королём и ладьёй либо на **королевском фланге** (вертикали e — h) — это рокировка в **короткую сторону,** либо на **ферзевом фланге** (вертикали d — a) — это рокировка в **длинную сторону.** При рокировке должны быть свободны поля между королём и ладьёй. Но это



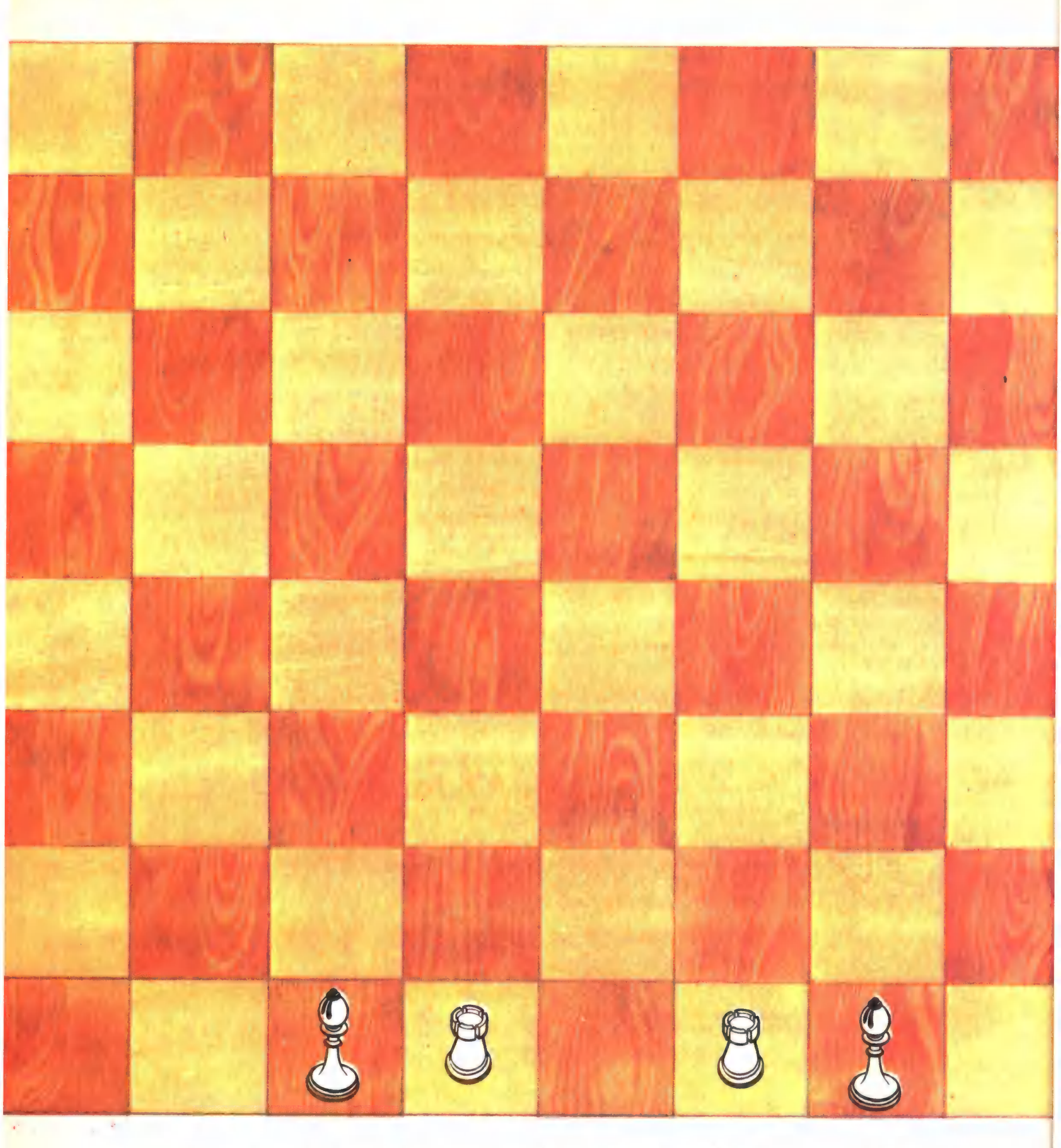


Позиция перед рокировкой. Белые могут рокировать как в короткую, так и в длинную сторону.

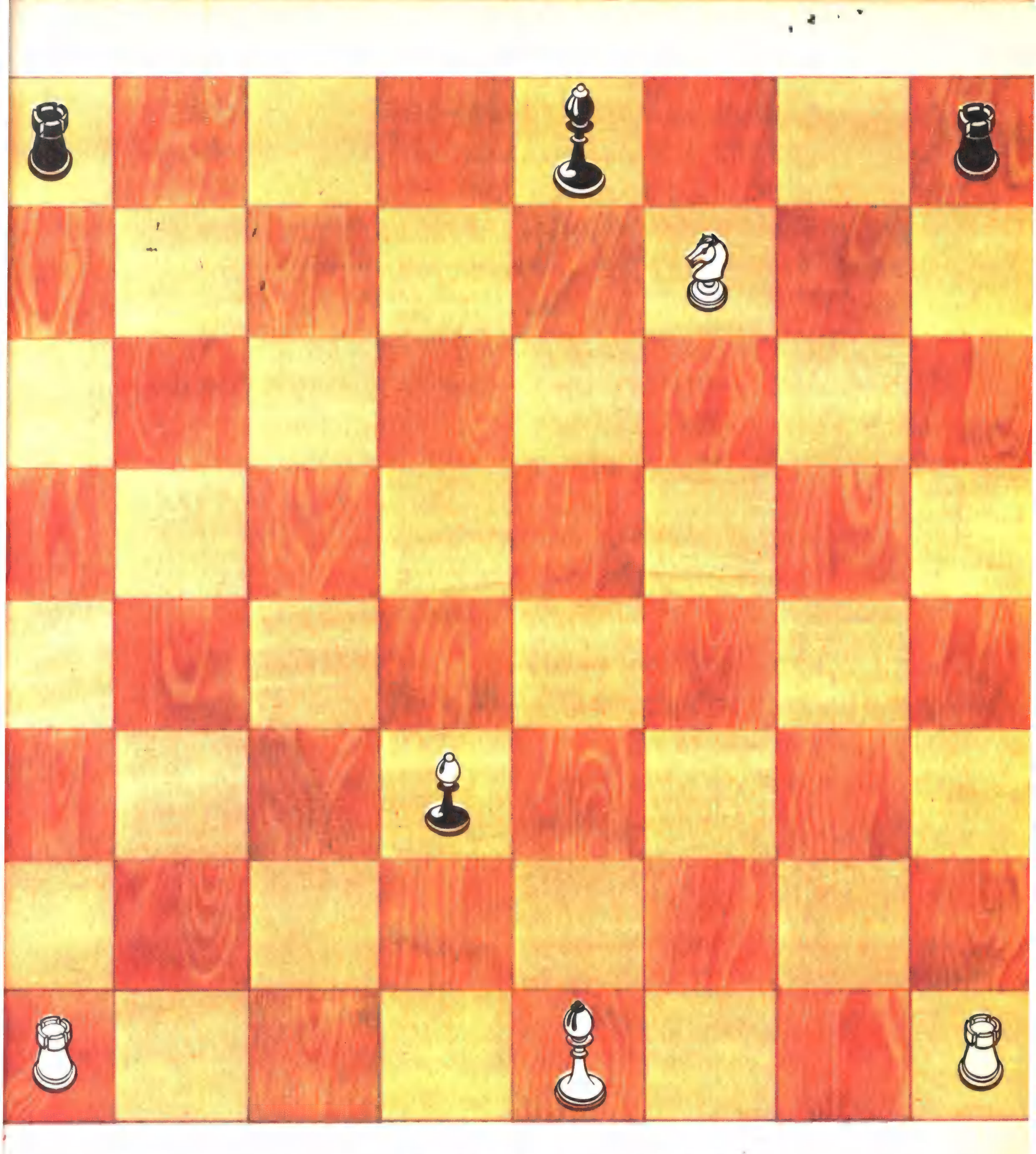
ещё не всё! Король не должен быть атакован, то есть не должен находиться под обстрелом фигур противника. Иными словами, если королю объявлен шах (об этом мы поговорим немного позднее), рокировку делать нельзя. Нельзя делать рокировку и в том случае, если уже делались ходы королём или ладьёй; следовательно, до рокировки король и ладья должны находиться в начальной позиции. И последнее условие: при рокировке король не может вступить на битое поле, то есть на поле, атакованное фигурой противника; причём не только вступить, но и пройти через битое поле король не имеет права.

Как правильно сделать рокировку? А вот как: ладья, участвующая в рокировке, продвигается вплотную к королю, а король как бы «перепрыгивает» через ладью, то есть ставится по другую её сторону. Если вам эти правила покажутся сложными, не отчаивайтесь. Стоит лишь расставить фигуры на шахматной доске, и вам всё станет понятно. Разобраться в правилах рокировки вам помогут и рисунки в нашем букваре. Постарайтесь внимательно изучить их.

В записи рокировка в короткую сторону обозначается знаком 0—0, а рокировка в длинную сторону — знаком 0—0—0.



Шахматную доску мы разделили на две половины, для того чтобы вы могли сравнить два вида рокировки.
На левой половине показана позиция после рокировки в длинную сторону, на правой половине — после рокировки в короткую сторону.
Верхняя половина доски: чёрные не могут рокировать в длинную сторону,



потому что их король при рокировке должен пройти через поле d8, атакованное конём белых. Рокировать в короткую сторону чёрные могут. Нижняя половина доски: белые могут рокировать в длинную сторону, но не могут в короткую, так как их король должен был бы пройти через поле f1, атакованное слоном чёрных.

Предположим, вы играете белыми фигурами. Делая очередной ход, вы переставляете фигуру на определённое поле, с которого следующим ходом вы сможете побить ферзя чёрных, если противник не заметит вашего нападения. Но чёрные заметили угрозу и ответным ходом переставили своего ферзя в безопасное место (посмотрите диаграмму на с. 78).

В таких случаях шахматисты говорят, что белые **напали** на ферзя, **создали угрозу** его взятия, **атаковали** ферзя. Ферзь чёрных отступил и при этом сам напал на пешку белых. Вы, конечно, не захотите просто так

Раз в игре король неловкий
прибегает к рокировке —
длинный делает прыжок
в безопасный уголок.
Вот ладье он дал приказ:
«Подойди ко мне сейчас!»,
совершил прыжок лихой
и укрылся за ладьёй.

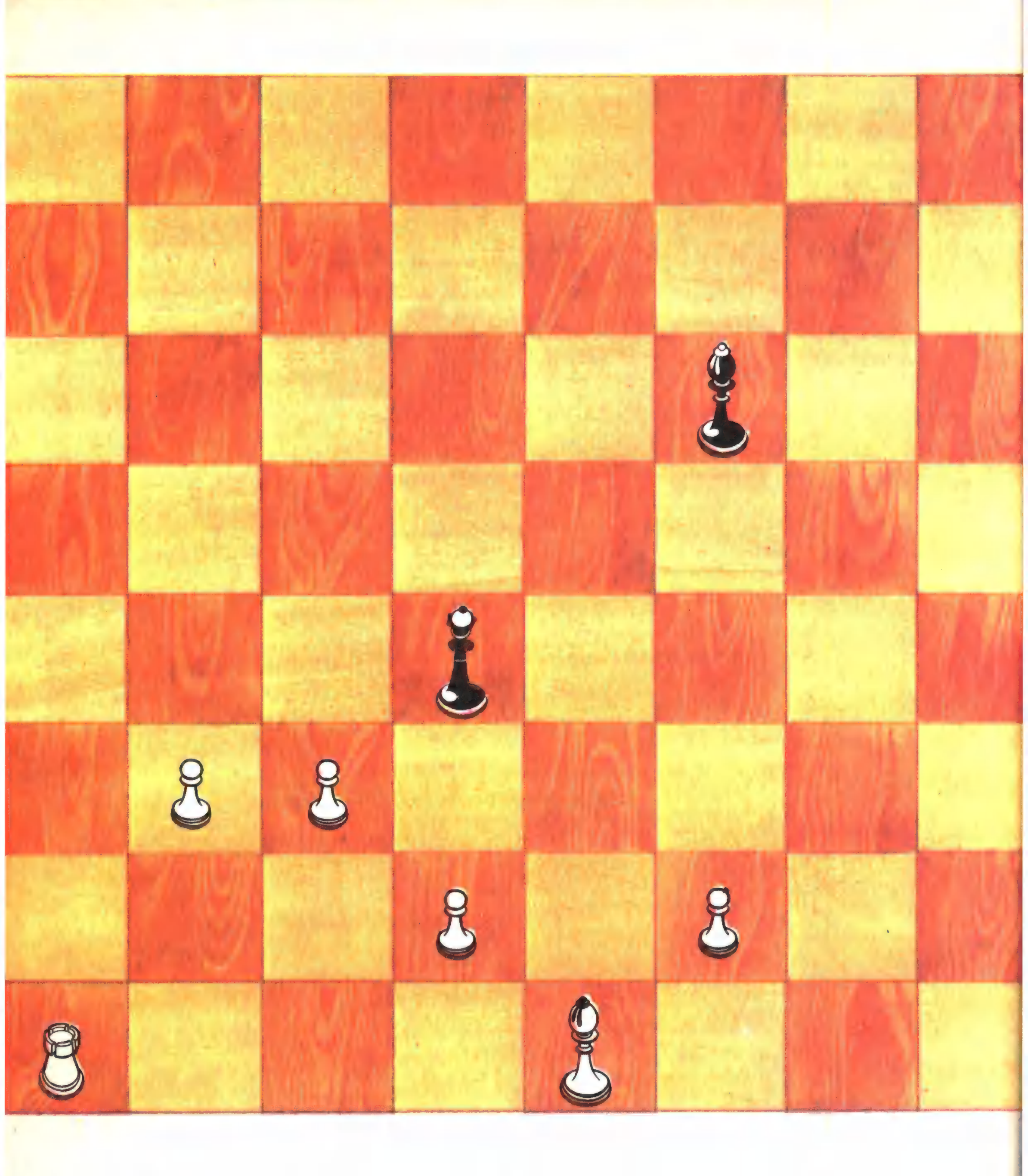


отдать пешку, потому что знаете, что маленькая пешка иногда решает судьбу всей партии. Как же вам быть? У вас есть три возможности: можно пойти пешкой вперёд (если бы речь шла о других фигурах, можно было бы отступить, но пешка, как мы уже говорили, никогда не отступает, идёт только вперёд); можно также ходом c4 подставить под удар другую фигуру; можно также защитить атакованную пешку (например, ходом Л b1). В последнем случае чёрные, конечно, могут взять пешку белых ферзём, но вряд ли они пойдут на это, потому что белые в ответ возьмут ферзя ладьёй и тем самым **выиграют** ферзя. Чёрные тогда ферзя **проиграют** (потеряют). Ферзь, как вы уже знаете, во много раз сильнее пешки, поэтому такой размен — ферзя за пешку — чёрным не выгоден.

Чтобы понять, какой размен выгоден, а какой нет, нужно чётко усвоить, какая фигура сильнее, а какая слабее.

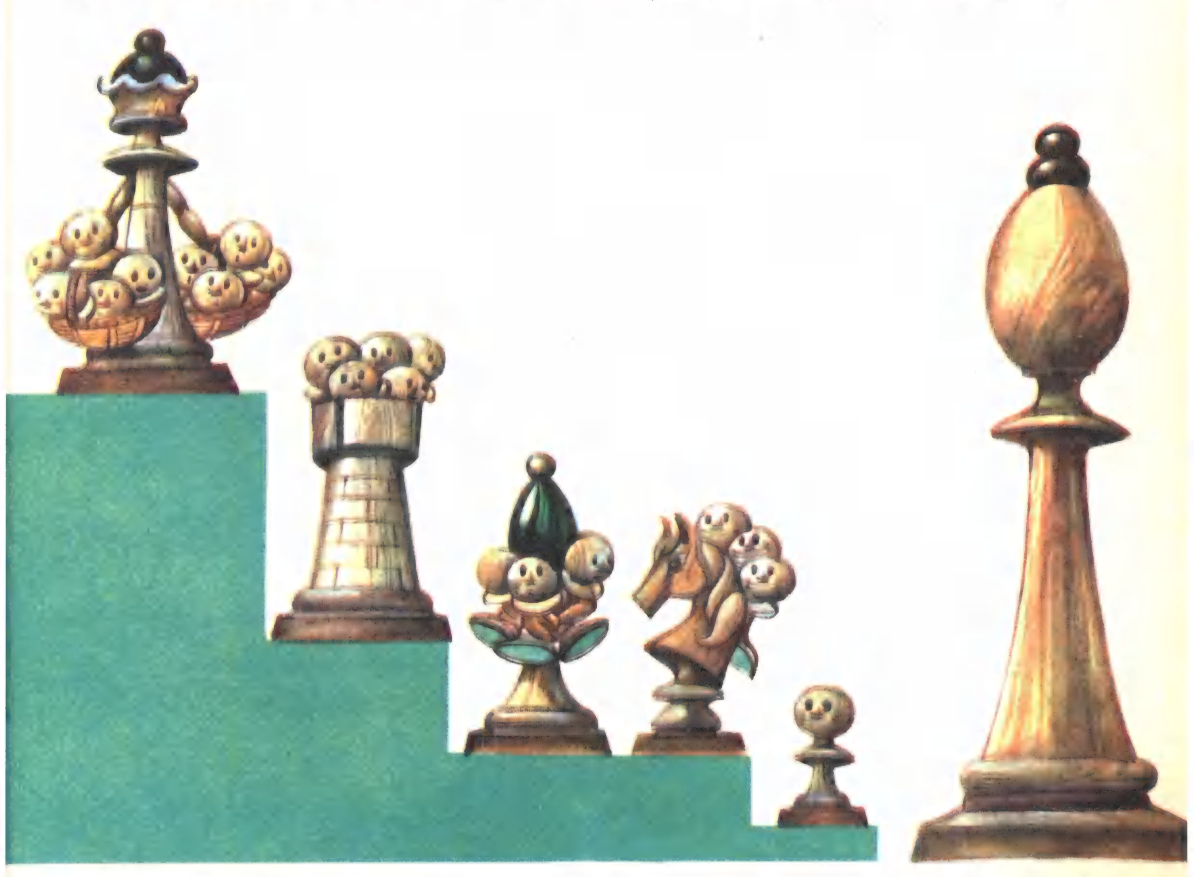
Как только вы начнёте играть в шахматы, вы сразу же поймёте, что самая сильная фигура — это ферзь. На втором месте по силе стоит ладья, несколько слабее конь и слон, и, наконец, самая слабая фигура на доске — пешка. Во сколько же раз одна фигура сильнее (слабее) другой? Как понять, стоит ли ради выигрыша двух слонов терять ладью и будет ли у вас преимущество, если вы разменяете коня за четыре пешки?

Для того чтобы разобраться в этом, следует запомнить, что в шахматах за единицу ценности фигуры



После 33. c3 — ферзь чёрных атакован.
После 33... Фd5 чёрные ферзём напали на пешку b3.

принято считать пешку. Точно так же, как мы привыкли измерять расстояние на метры, а вес предметов на килограммы, ценность шахматных фигур измеряется в пешках. Сила коня и слона примерно одинакова и соответствует силе трёх пешек. На две пешки нам понадобится больше, чтобы измерить силу ладьи. Сила ферзя приблизительно равна силе двух ладей или силе двух коней и одного слона, вместе взятых; таким образом, ценность ферзя соответствует примерно ценности девяти пешек. Эти сведения будут вам полезны на первых порах. С опытом вы поймёте, что ценность фигу-



ры во многих случаях зависит ещё и от конкретной позиции на доске. Бывают положения, когда конь становится сильнее не только ладьи, но и ферзя.

Ценность короля измерить очень трудно, поскольку короли остаются на доске до конца партии. Короля, как вы уже знаете, нельзя выиграть или потерять. На короля можно только напасть и в случае нападения его нужно немедленно защитить. Король — фигура особая. Обычно бóльшую часть партии он стоит в стороне от борьбы, потому что игроки понимают его огромную ценность и стараются им не рисковать. Когда на доске





кипит битва, король как полководец командует своими войсками с безопасного места, следит за ходом

сражения на расстоянии. И только иногда, когда это необходимо, король выступает впереди своих войск.

Во время игры нужно оберегать своего короля, а короля противника атаковать как можно больше.

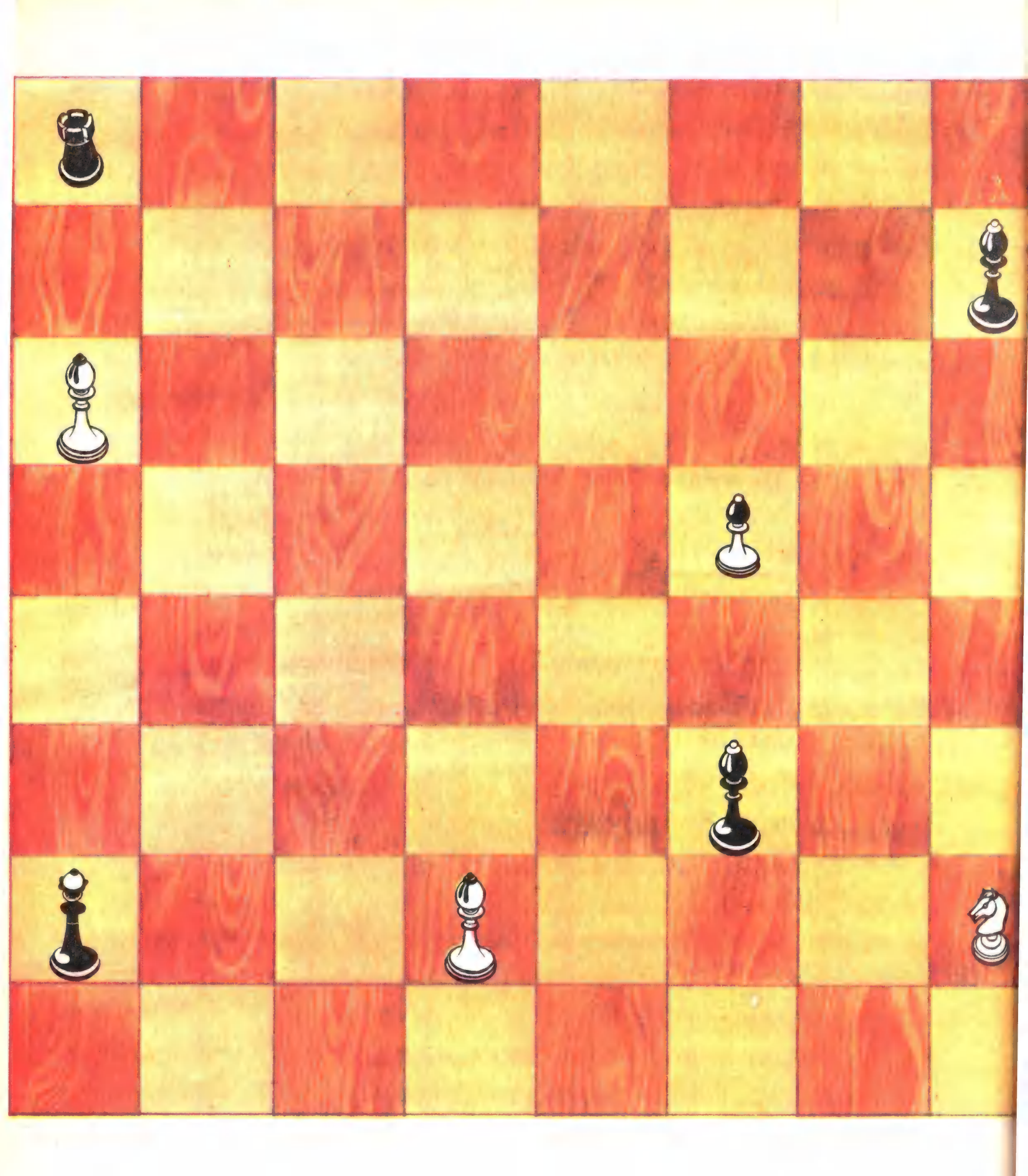
Король как фигура не очень силён, но ценность его равна ценности всей партии. Поэтому игроки защищают своего короля всеми средствами. Мы уже говорили о том, как можно напасть на фигуру противника. Допустим, вы напали на неприятельскую пешку, а у вашего противника свой план игры. Он может защитить свою пешку, но может и не защитить — это его дело. Вы можете напасть и на ферзя противника, а противник может не заметить угрозы или, задумав какую-нибудь комбинацию, умышленно оставит ферзя под ударом и ответный ход сделает, например, ладьёй. Правилами это разрешается. Если же вы напали на короля противника, угрожая его взять следующим ходом, возникает совершенно особая ситуация. В этом случае вы объявили королю **шах**. Король находится под шахом. И какая бы красивая комбинация ни была задумана в этот момент, как бы ни хотелось сейчас сделать другой ход, например взять ферзя, этого сделать нельзя, потому что по правилам надо в первую очередь защитить короля от шаха. Под шахом король не может оставаться ни одного хода. Раз король в опасности, его немедленно нужно спасти. Если противник объявил шах вашему королю, то вы должны сразу же защитить его, иначе проиграете партию.

Обратите внимание! Ваш король и король противника не могут стоять рядом на соседних полях, ибо в

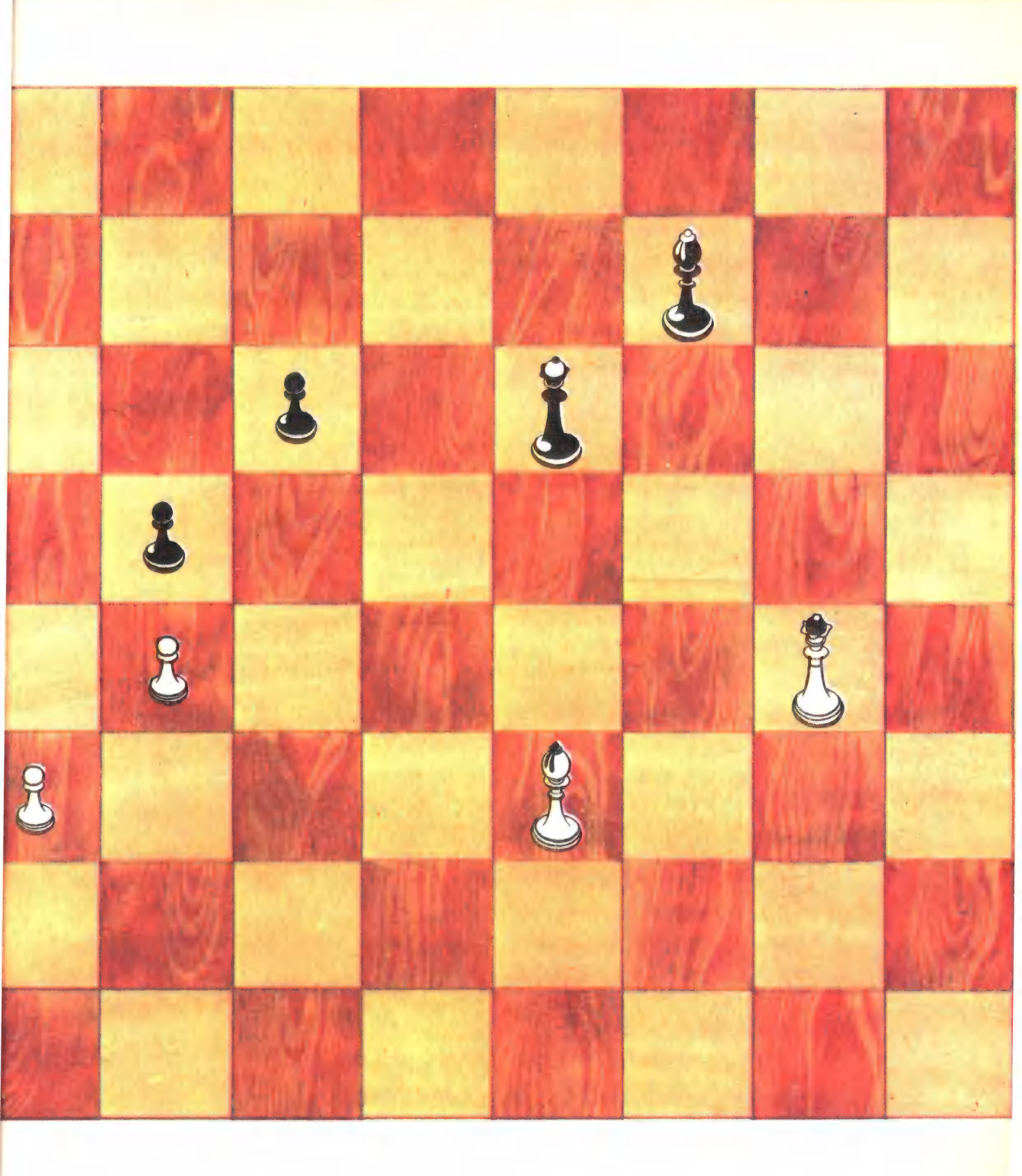
этом случае короли объявили бы друг другу шах, оба одновременно оказались бы под шахом. Поэтому правилами предусмотрено, что между двумя королями всегда должно быть хотя бы одно поле, неважно какое — пустое или занятое какой-нибудь фигурой. Допустим, ваш король находится на поле h1, а король противника — на поле h3. Ни один из королей не может пойти на поле g2 или h2.

Помните, как в сказке Иван-царевич бился со Змеем Горынычем? Когда Змей Горыныч нападал, то Иван-царевич защищался от нападения различными способами: мог закрыть себя щитом, мог спрятаться за дерево, мог увернуться от удара, а мог взять свой меч-кладенец и срубить змеиные головы. В шахматах король защищается примерно так же. Игрок сам выбирает наиболее подходящий способ защиты от шаха: можно закрыть короля от удара, поставив перед ним щит (например, после 1. d4 e6 2. c4 Cb4 + 3. Кс3; значок « + » означает шах), можно уйти королём от нападения, отступить (например, после 1. e4 e5 2. f4 ef 3. Cc4 Фh4 + 4. Крf1), можно побить атакующую фигуру (например, 1. f4 e6 2. Кf3 Фh4 + 3. К:h4).

Иногда можно использовать любой из способов защиты. На диаграмме на странице 85 ферзь чёрных объявил шах королю белых. Белые могут либо отступить королём (Крf3 или Крf4, одновременно защищая своего ферзя), либо закрыться ферзём (Фе4), либо побить неприятельского ферзя и самому объявить шах (Ф:е6 +). Какой способ выбрать, решает тот, кто в данной партии играет белыми.



В каждой части доски изображена позиция, когда король находится под шахом.



Чёрный ферзь объявил шах белому королю.

*На тебя решил нагнать
твой противник страх:
королю сейчас опять
объявил он шах.
Ты пугаться не спеши
вражеских атак,
поразмысли-ка в тиши:
может, шах — пустяк?
Короля-владыки честь
войску дорога —
посмотри, нельзя ли съесть
дерзкого врага?*

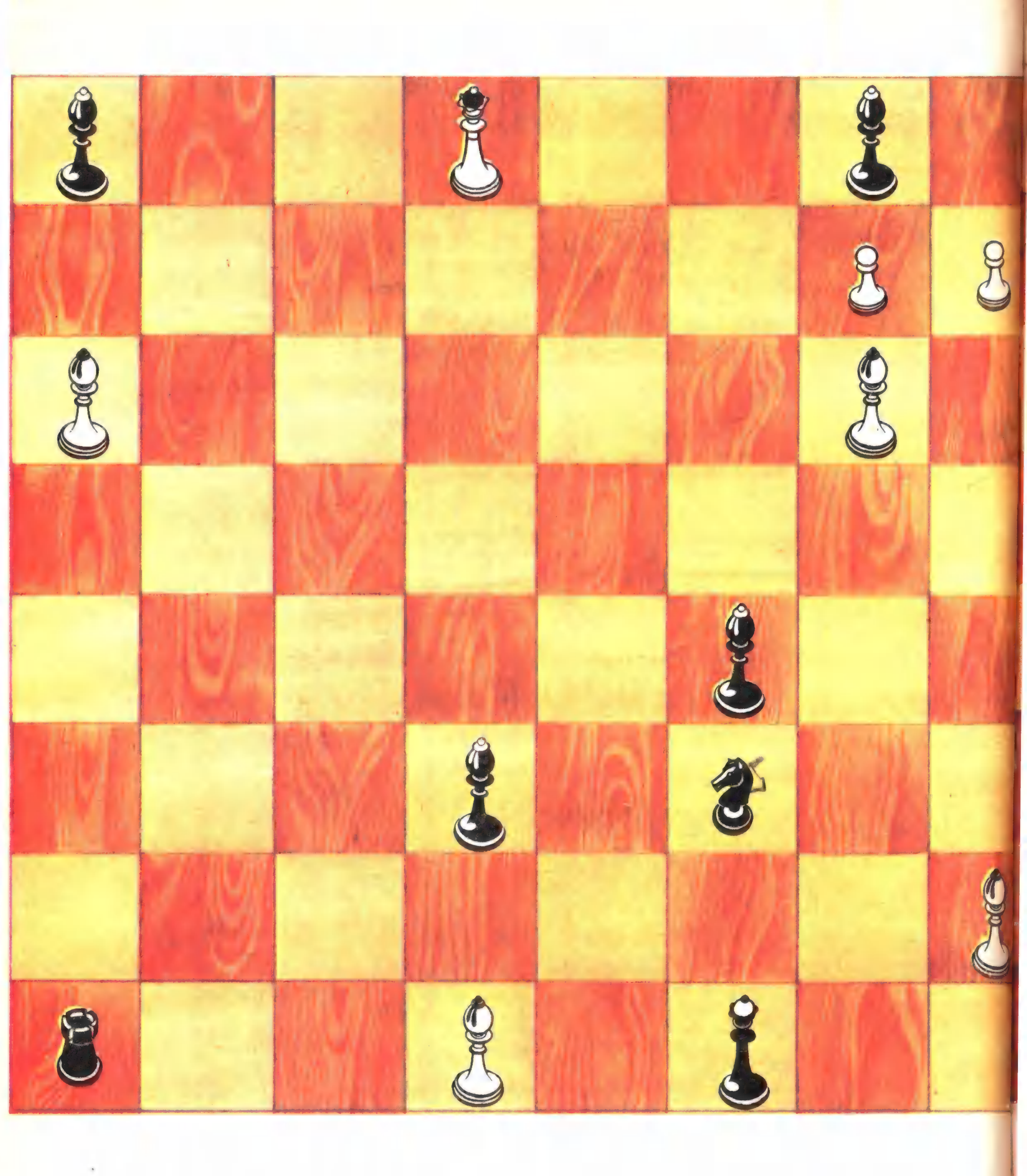
*А ещё я путь другой
подсказать могу:
ты дорогу перекрой
этому врагу.
Стань фигурою своей
на его пути —
короля всего верней
сможешь так спасти.
Подскажу тебе, позволь,
я и третий путь:
не сумеет ли король
в сторону шагнуть?*



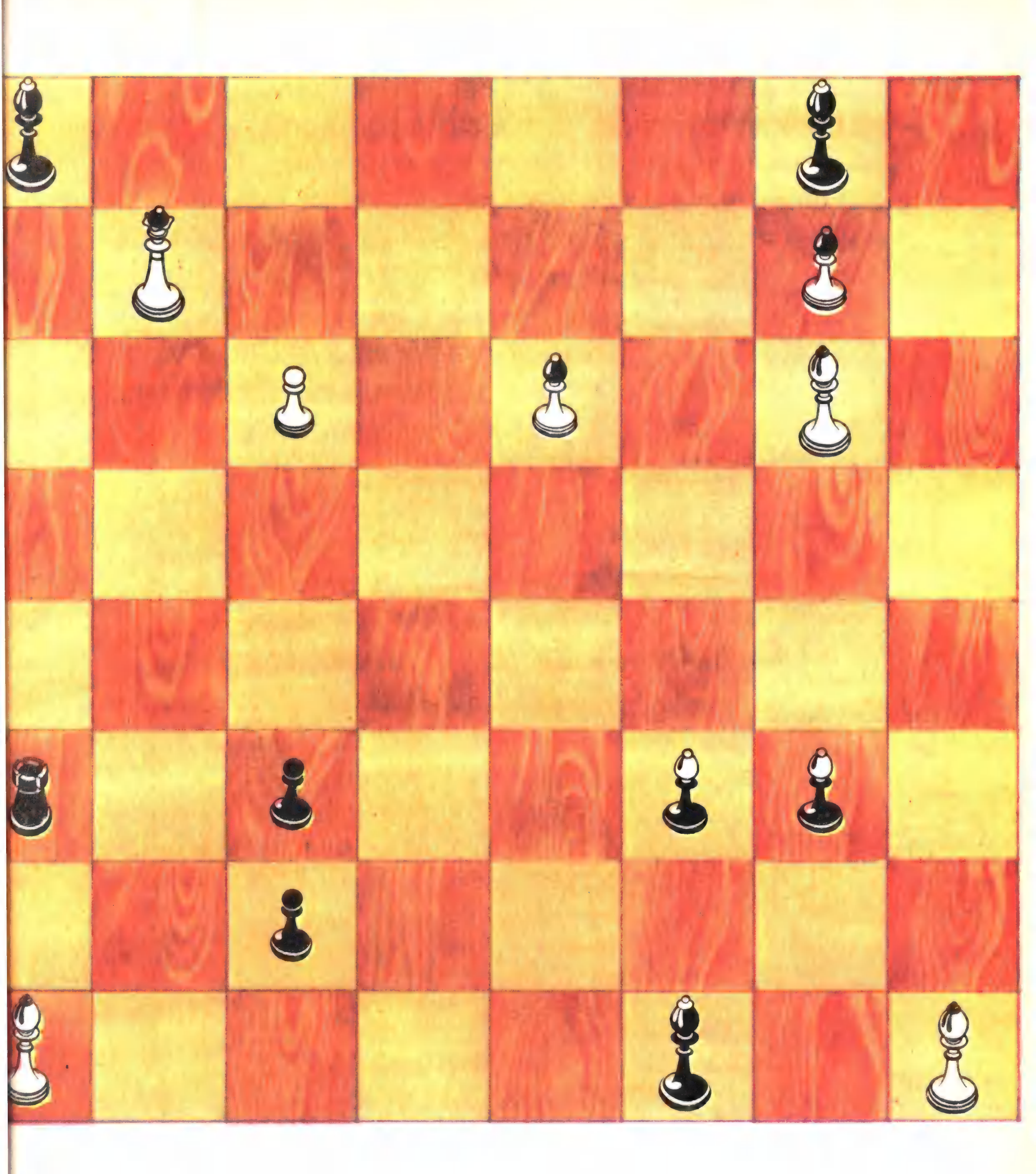
Противник объявил шах вашему королю. Вы видите, что взять атакующую фигуру нельзя, но обязательно надо что-то сделать для защиты короля. Может быть, отступить королём? Но куда? Рядом ни одного свободного поля, куда король мог бы уйти от шаха. И закрыться нельзя. Что же делать? Как спасти короля?

Здесь уже ничего не поделаешь. Если королю нет спасения, значит, он получил **мат**. Шах, от которого нет защиты, называется матом. Цель шахматной игры — дать мат королю противника. Тот, кто первым сумел дать мат королю противника, выиграл партию. Если игрок играет в шахматном турнире, то за выигранную партию, за каждую победу он получает одно очко. Проигравший не получает ни одного очка. Одному игроку мат приносит победу, а значит, и радость, другому — огорчение. Но не забывайте о том, что шахматы — это лишь игра. Поэтому не сто́ит расстраиваться в случае поражения. Может быть, в следующей партии уже вашему противнику придётся ломать голову над тем, как спасти своего короля. В шахматах, как в жизни, не могут быть всё время лишь одни успехи, часто случаются и неудачи. Научитесь мужественно переносить их, пусть каждая неудача будет вам уроком на будущее.

Игрок, выигравший у другого несколько фигур, например ферзя, ладью и так далее, получает **материальное преимущество**, или **материальное превосходство.** Для окончательной победы остаётся дать мат королю, что гораздо легче сделать при большом мате-



На доске, разделённой для удобства на четыре части, показаны четыре матовые позиции.



На доске, разделённой для удобства на четыре части, показаны ещё четыре матовые позиции.

риальном преимуществе. Игрок, обладая материальным преимуществом, при внимательной игре без труда выигрывает партию. Поэтому опытные шахматисты, проиграв фигуру или несколько фигур, обычно сдаются, не дожидаясь мата. Вам, ребята, ещё только начинающим играть, мы не советуем сдаваться, даже если вы потеряли фигуру. Всегда старайтесь бороться до конца. Помните, что человек учится на ошибках. Из проигранной партии можно извлечь много уроков.

Например, как безошибочно разыгрывать начало партии.

***В** бой ты ведёшь деревянную рать,*
ну, а умеешь ли мат объявлять?
Мат — это шах, при котором, учти ты,
у короля никакой нет защиты.
Шах, от которого не отступить,
шах, от которого нечем закрыться,
нечем фигуру грозящую сбить,
и с поражением нужно смириться.
Мат — торжество атакующих сил,
мат — цель игры, мат — сраженья конец.
ЕСЛИ ДАЛ МАТ, ЗНАЧИТ ТЫ ПОБЕДИЛ,
ЗНАЧИТ, ТЫ МОЛОДЕЦ!

...королю дан мат!..



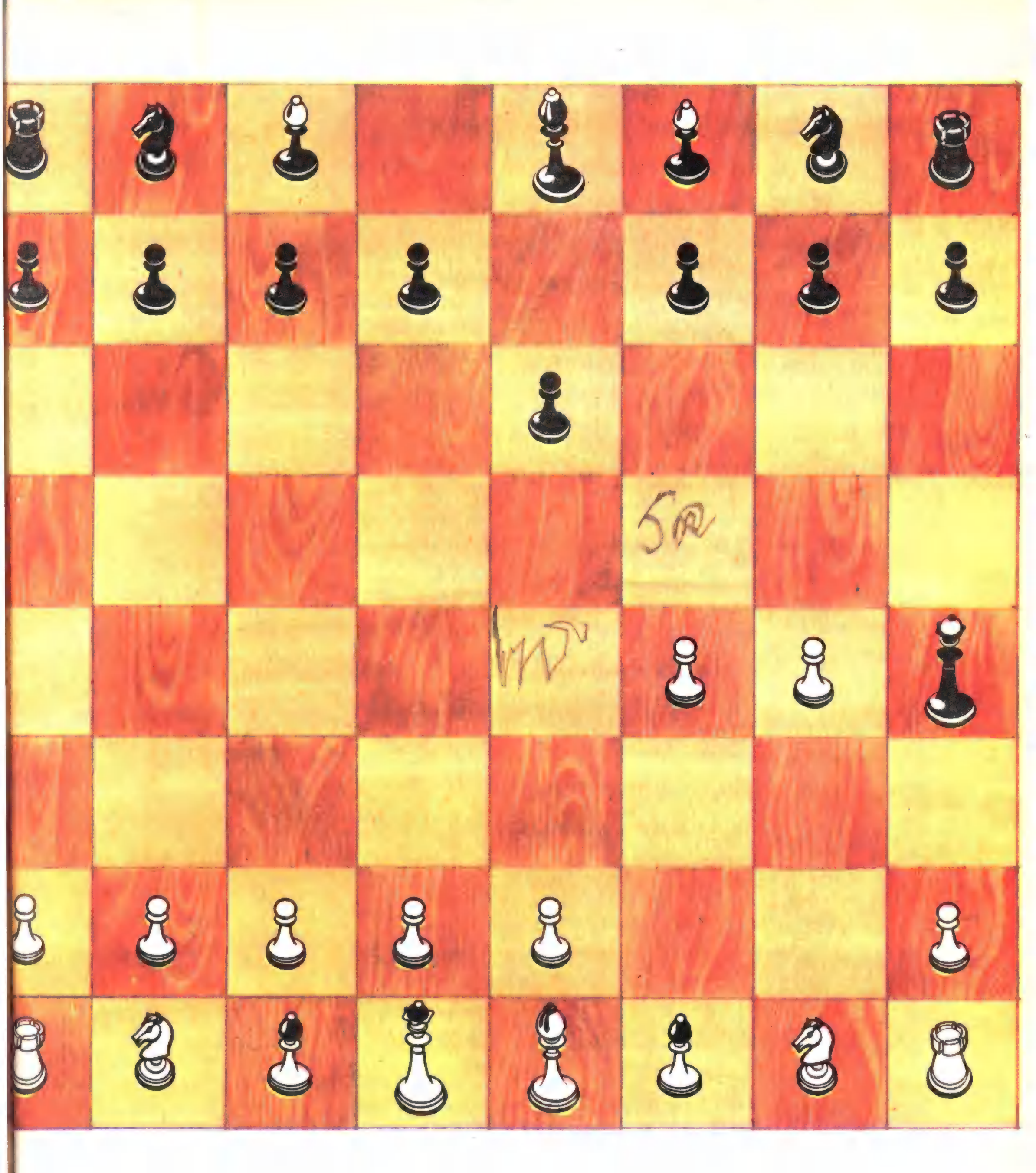
Сколько нужно ходов после начала партии, чтобы заматовать короля противника? Сколько ходов длится шахматная партия?

В шахматах случается всякое. Бывает, что некоторые партии длятся сто и более ходов, но большинство партий значительно короче — примерно около сорока — пятидесяти ходов. Если игрок плохо знает основы шахматной игры, то он может получить мат и на втором ходу!

Не верите? Посмотрите несколько партий, в которых один игрок выигрывает у другого лишь потому, что его противник играл очень и очень слабо. Заодно у вас будет возможность ещё раз повторить шахматную нотацию. Первая цифра означает порядковый номер хода. Затем следует запись хода белых и ответного хода чёрных. В записи ходов на первом месте даётся сокращённое обозначение фигуры, но в записи пешечных ходов, как мы уже знаем, таких сокращённых обозначений нет.

Партия № 1: 1. f4, белые начинают партию ходом слоновой[1] пешки на два поля вперёд. 1... e6 чёрные отвечают ходом королевской пешки на одно поле. 2. g4?? (Если ход

[1]Пешки называются иногда по тем фигурам, перед которыми они стоят в начальной позиции: ферзевая пешка — пешка, стоящая перед ферзём на линии «d»; королевская пешка — пешка, стоящая перед королём на линии «e»; ладейная пешка — пешка на линии «a» или «h»; коневая пешка — на линии «b» или «g»; слоновая пешка — пешка на линии «c» или «f». *(Примечание редакции.)*



Заключительная позиция в партии № 1.

игрока оценивается как слабый, то в шахматной литературе после записи такого хода ставится вопросительный знак; если игрок допускает грубую ошибку, то — два вопросительных знака. После записи сильного хода ставится восклицательный знак, после особенно красивого и неожиданного хода — два восклицательных знака.) 2... Фh4× (знаком «×» в записи обозначается мат).

Партия № 2: 1. е4 е5 2. Сс4 Сс5 3. Фh5 — такой скорый выпад ферзём нельзя признать удачным, но в данной партии этот ход принесёт неожиданный успех. 3... Кf6?? — чёрным нужно было играть, например, 3... Фе7, а затем ходом Кf5 нападать на ферзя белых. За поспешно сделанный ход чёрные должны быть наказаны: 4. Ф:f7×.

Партия № 3: 1. е4 е5 2. Сс4 Кс6 3. Фh5 — этот ход уже встречался в предыдущей партии, вновь грозит 4. Ф:f7×. На этот раз чёрные играют более осторожно. Защищаясь от мата, они нападают на ферзя белых, принуждая его отступить: 3... g6. 4. Фf3 — белые отступают ферзём, но вновь создают матовую угрозу королю

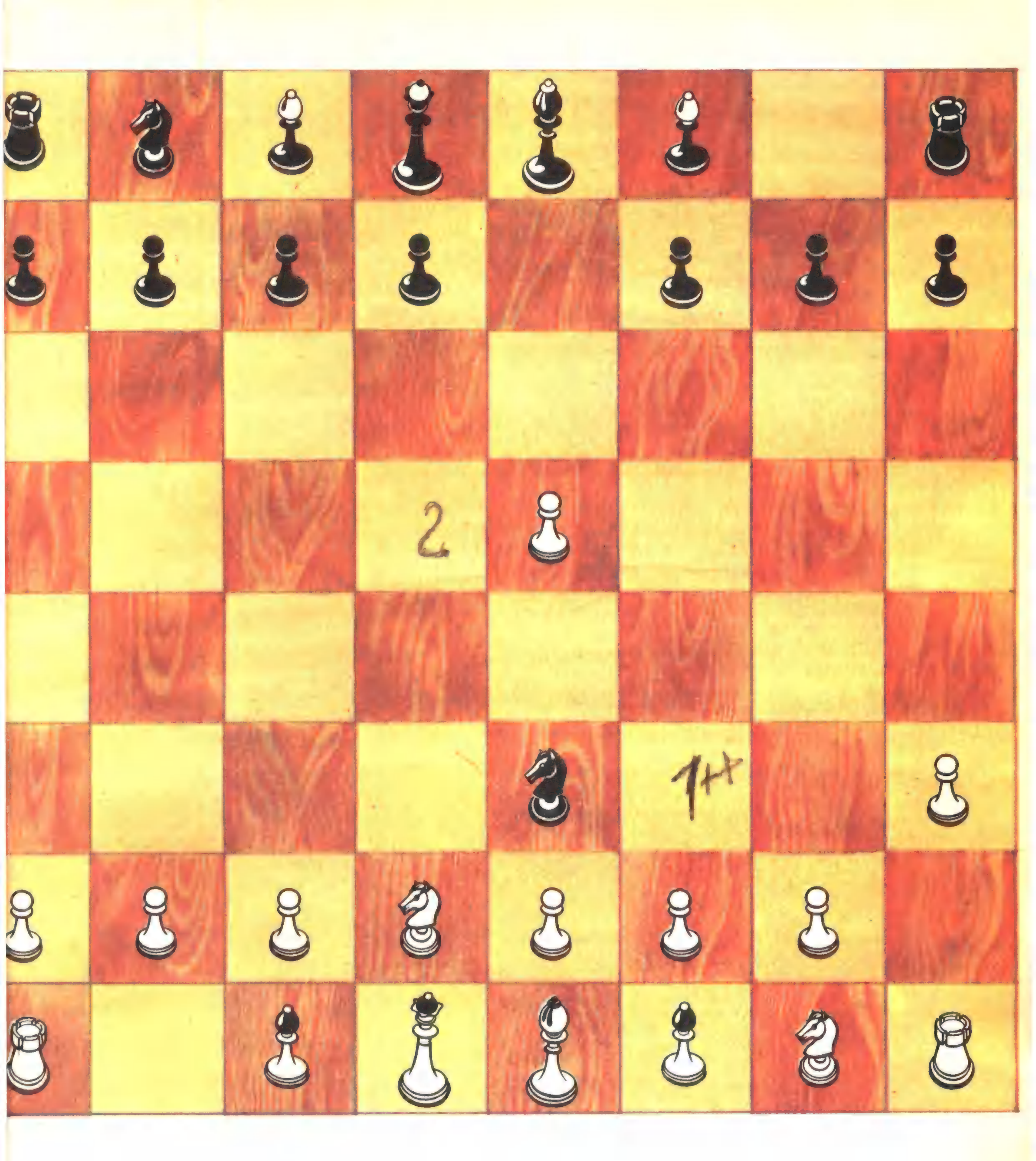
чёрных. 4... Сс5?? — чёрные невнимательно оценили позицию, полагая, что последним ходом избавились от угроз. Но невнимательность в шахматах наказывается очень сурово: 5. Ф:f7×.

Партия № 4: 1. е4 с5 — такое начало в настоящее время встречается очень часто в партиях опытных шахматистов, но для начинающих оно, пожалуй, слишком сложно. Это начало называется «сицилианская защита». 2. Кf3 Кс6 3. d4 cd 4. К:d4 е5 — чёрные напали на белого коня. 5. Кf5 Кgе7?? — конь с вертикали «g» идёт на поле е7. (Если бы мы просто записали Ке7, то было бы неясно, какой именно из двух коней идёт на поле е7.) 6. Кd6× — мат, при котором атакованный король не может двинуться с места из-за того, что зажат собственными фигурами, называется **спёртым матом.**

Партия № 5: 1. е4 е5. 2. Сс4 Кf6 — чёрные напали на пешку е4 конём. 3. d4 — белые в свою очередь напали на пешку е5. 3... К:е4 4. dе с6 5. Ке2 К:f2? — на первый взгляд очень активный ход. Чёрные рассчитали, что в случае взятия коня 6. Кр:f2 они с шахом (6... Фh5+) забирают слона с4. Белые, однако, ответили

неожиданно 6. 0—0!! (рокировка разрешается, поскольку под ударом находится ладья, а не король). Но, может быть, белые не видят нападения короля на ферзя? Нет, они прекрасно видят ход чёрных: 6... К:d1. (Чёрным лучше было бы сыграть 6... Сс5, но разве можно удержаться от того, чтобы не выиграть ферзя?) Что же задумали белые? Последовало 7. С:f7 Kpe7 (иного хода у чёрных нет) и 8. Cg5×.

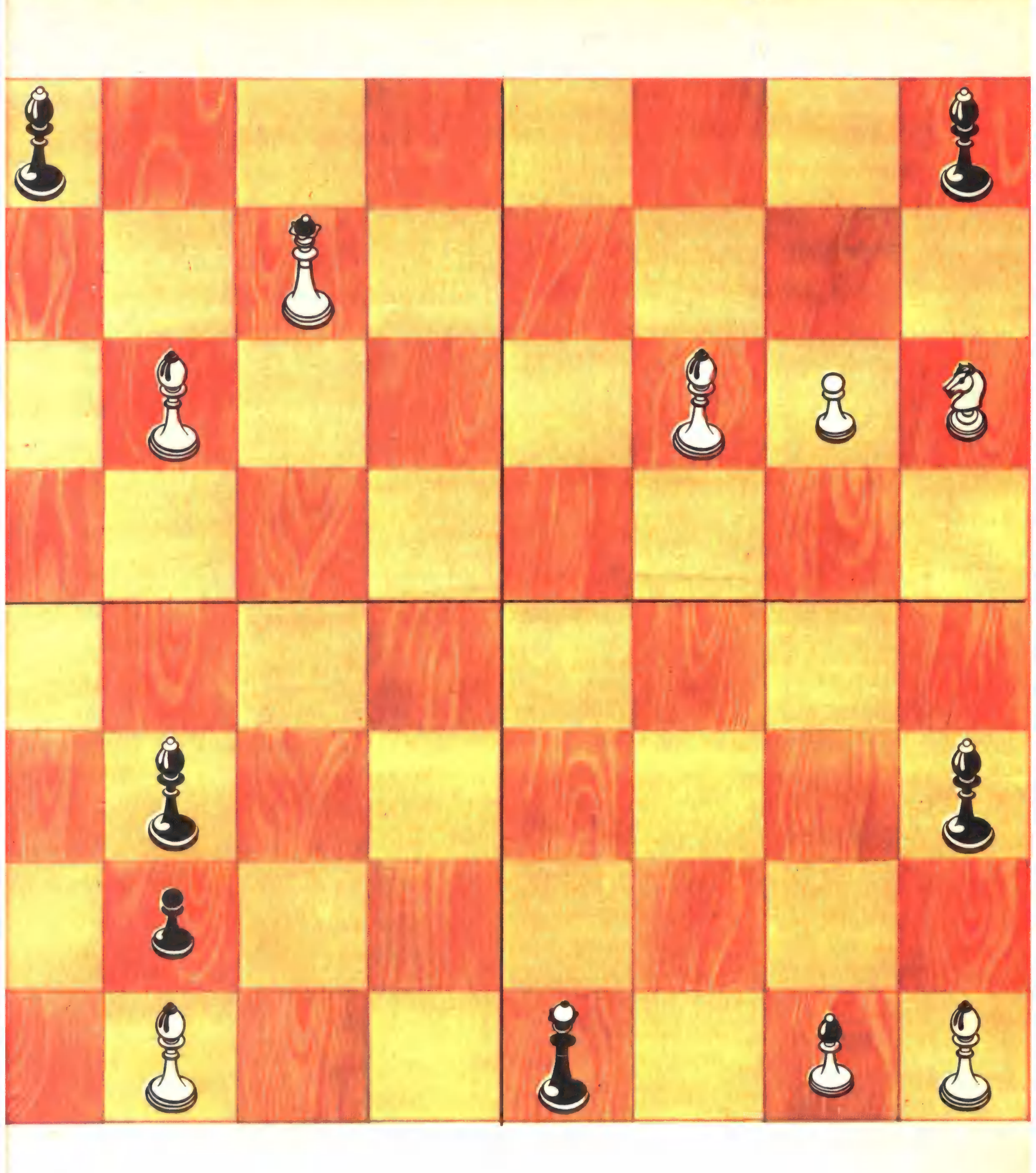
Партия № 6: 1. d4 Kf6 2. Kd2 e5 — чёрные жертвуют пешку с целью получить активную позицию. 3. de Kg4 — чёрные напали на пешку e5, которую белым надолго защитить не удастся (например, 4. Kgf3 Kc6 — и пешка e5 вновь под ударом; в случае 4. f4? чёрные сыграют 4... Ke3 с нападением на ферзя, у которого нет полей для отступления — своеобразный спёртый мат ферзю). 4. h3? — грубая ошибка белых, после которой они проигрывают партию (заслуживало внимания 4. Kgf3). Чёрные сыграли 4... Ke3!!, атакуя ферзя белых. 5. fe — вынужденный ход, в противном случае белые теряют ферзя. 5... Фh4+ 6. g3 — единственный защищающий ход, но он уже ничего не решает. 6... Ф: g3×.



Партия № 6. Позиция после четвёртого хода чёрных.

Давайте ещё раз понаблюдаем за игрой уже знакомых нам Серёжи и Павлика. Помните, мы о них уже читали в начале книги? На этот раз туго приходится Серёже, зато Павлик очень доволен. Еще бы! У него целый лишний ферзь! А раз такое материальное преимущество, то до победы уже не далеко. У Серёжи остался только король. Но что такое? Серёжа пожимает плечами, качает головой и что-то говорит Павлику. Павлик смотрит на доску и ничего не понимает: что-то странное случилось на доске.

И в самом деле, у Павлика, играющего белыми, огромное материальное преимущество, но... очередь хода за чёрными. Серёжа должен ходить только королём, поскольку других фигур у него нет. Но куда? Куда ни пойдёшь, всюду король оказывается под шахом, значит, ходить некуда. Как же быть? У Серёжи действительно нет ходов. Может быть, его королю объявлен мат? Нет, если бы был мат, король находился бы под шахом. Но сейчас шаха нет и ходов тоже нет. В таких случаях говорят, что на доске возник **пат.** По правилам в случае пата партия считается законченной **вничью.** Для того, кто выигрывает, пат очень не выгоден, зато тому, кто проигрывает, пат помогает спасти игру. Поэтому вы, ребята, всегда должны оставаться предельно внимательными. Даже если у вас большое материальное преимущество и выигрышная позиция, нужно помнить о том, что противник может свести партию к ничьей с помощью пата, и вам вместо блестящей победы придётся довольствоваться скромной ничьей.



Четыре различные вида пата.
В верхней части ход чёрных, в нижней — белых.

Предположим, вы играете со своим другом очередную партию. На доске развернулось настоящее сражение: то вы наступаете, то атакует ваш противник. Борьба идёт не на жизнь, а на смерть. Одна за другой исчезают фигуры с доски. Наконец у вас остались только пешка и король, а у противника только один король. Ваша задача — довести пешку до последней линии, превратить её в ферзя и затем выиграть партию. Но нет! Противник всё-таки забирает последнюю вашу пешку. Что же дальше?

На доске остались только короли, а один король не может объявить другому даже шах, и уж тем более ему не под силу дать мат. На доске возникла одна из ничейных позиций. После упорной борьбы противники вынуждены согласиться на ничью. Партия закончилась мирным исходом. Если на доске остались два короля, то каждому ясно: тут ничья. Иногда, кроме короля, у одного из игроков остаётся конь или слон. Но король с помощью лёгкой фигуры (слоны и кони, как вы помните, называются лёгкими фигурами) не может дать мат одинокому королю противника. С помощью двух коней также нельзя заматовать неприятельского короля. Если же у вас остались король с ладьёй, либо король и ферзь, либо король и два слона, то тогда уже одинокому королю противника не спастись — мат неизбежен. Партия может закончиться вничью по разным причинам, например: если оставшихся на доске фигур недостаточно для того, чтобы дать мат; если на доске возникает пат и т. д. Но бывает, что игроки сами соглашаются на ничью. Один из них предлагает ничью,

другой принимает её. Случается, что ничью предлагают (или принимают) из-за боязни проиграть партию. Такая осторожность не характеризует шахматиста с лучшей стороны. Мы призываем вас, ребята, всегда быть смелыми, не бояться любого, даже самого грозного противника, бороться до конца в каждой партии,

Ничья.



тогда из вас получатся закалённые, сильные духом спортсмены.

Вы уже знаете, как ходят фигуры, в чём заключается цель шахматной игры, представляете себе приблизительную ценность фигур. Вы знаете, что в любой партии следует стремиться к атаке на короля противника, не забывая при этом защищать собственного короля от угроз.

Для того чтобы научиться играть хорошо, вам ещё многое нужно узнать. Вот вы сели за доску, расставили фигуры. Как же начать партию? Допустим, вы играете белыми и вам нужно сделать первый ход. Какой фигурой лучше пойти? Какую из восьми пешек двинуть вперёд? Пешки похожи друг на друга как две капли воды, и каждая из них по вашему приказу готова ринуться в бой. Но как пойти, на одно или на два поля вперёд? А может быть, сто́ит сделать первый ход конём — он ведь может перескакивать через собственные фигуры?

Сделать перый ход — задача нелёгкая. Известный чехословацкий шахматист, гроссмейстер Рихард Рети говорил, что начальная позиция — самая трудная из всех позиций, которые могут возникнуть на шахматной доске. Он по-своему был прав: во многих других позициях, в сущности, не так уж трудно найти лучший ход. Но ни один, пусть даже самый выдающийся игрок мира, не может назвать и, главное, доказать, какой первый ход белых в начальной позиции наиболее сильный. Изучая партии шахматных мастеров, можно заметить, что один гроссмейстер всегда начинает партию

только ходом королевской пешки на два поля, другой гроссмейстер предпочитает делать первый ход ферзевой пешкой, третий любит начинать то королевской, то ферзевой пешкой поочерёдно, четвёртый часто делает первый ход конём на f3 или пешкой на c4. Это не значит, что кто-то из них разгадал, наконец, тайну шахмат, просто первый ход зависит от характера, настроения, вкуса шахматиста.

Вам, ребята, мы советуем на всю жизнь запомнить и стараться соблюдать во время игры важнейший принцип шахмат: **любой ход должен обязательно иметь смысл.** Никогда не следует ходить лишь потому, что подошла очередь хода. Каждый ход должен способствовать усилению вашей позиции, препятствовать активной игре противника.

В начале партии, или, говоря языком шахматистов, в **дебюте**, в первую очередь следует стремиться развить собственные фигуры, скорее включить их в игру. Прежде всего следует развить, то есть вывести на активные позиции, коней и слонов, несколько позже ладей и ферзя. Короля же следует укрыть в безопасном месте, не забывать о его защите, и в этом вам поможет рокировка. С помощью рокировки вы укроете короля и активизируете ладью.

Начинать партию ходом ладейной пешки на два поля плохо, ибо такой ход ничего не даёт развитию ваших фигур. Не исключено также, что вам придётся в эту сторону сделать рокировку, и, следовательно, защита вашего короля с самого начала будет ослаблена. По той же причине мы не рекомендуем вам начинать

партию ходами пешек b, g, c и f. Вам, начинающим шахматистам (а в будущем, может быть, и мастерам этой замечательной игры), мы советуем на первых порах начинать игру ходом королевской или ферзевой пешки на два поля. Ход королевской пешкой открывает дорогу королевскому слону, которого белые обычно развивают на поле c4, а чёрные — на поле c5; этот ход открывает также дорогу ферзю, которого после развития слонов, коней, после рокировки можно будет поставить на поле e2 либо на поля f3, g4, h5 (чёрный ферзь соответственно может пойти на поля e7, f6, g5, h4). Очень быстро включаются в игру кони — белые на поля c3, f3, чёрные на поля c6, f6. Помните, что частью развития является рокировка.

Итак, для начала мы рекомендуем вам чаще делать такие первые ходы:

1. e4 e5.

Чтобы вы могли хотя бы немного представить себе, как могут развиться события в настоящей шахматной партии, мы даём в нашем букваре подробный разбор одной из них. Часто встречаются любительские партии (вроде тех, с которыми мы вас уже знакомили), в которых один из игроков играет настолько слабо, что другому нетрудно дать ему мат в несколько ходов. Неопытные игроки допускают много грубых ошибок, просмотров, «зевков», не замечают матовых угроз и подчас делают настолько опрометчивые ходы, что кажется, будто они сами напрашиваются на мат (например, 1. f4 e6 2. g4?? Фh4×). Такие партии, не успев по существу начаться, мгновенно заканчиваются.



Партия, которую мы предлагаем вашему вниманию, также не была поединком равных противников. Один из них играл блестяще, другой противник (пра-

вильнее было бы сказать противники, потому что за чёрных играли двое) играл слабо, но всё же оказывал определённое сопротивление. Чёрные плохо разыграли начало партии, поэтому белые быстро опередили их в развитии фигур и, таким образом, получили более активную позицию. Быстрейшее развитие фигур — главная задача в начальной стадии партии. Фигуры должны быть скорее выведены на **ключевые** поля, с которых легче вести атаку, создавать угрозы королю противника. Например, если слон белых занимает поле c4, то он обстреливает гораздо больше полей, чем с поля f1 в начальной позиции.

Партия, которую мы сейчас посмотрим вместе с вами, является образцом использования преимущества в развитии фигур. Белыми в ней играл легендарный американский шахматист Поль Морфи, который до сих пор считается одним из замечательных шахматистов всех времён. Возможно, вас разочарует быстрый проигрыш чёрных в этой партии. Чёрные и в самом деле играли не очень сильно, но вам, ребята, чтобы научиться играть хотя бы так, как они, ещё нужно много потрудиться.

Итак, приступим к анализу партии.

Поль Морфи — герцог Брауншвейгский и граф Изуар.

Париж, 1858 г.



Как мы уже сказали, в этой партии белыми играл Поль Морфи, считавшийся в то время (это было более ста лет назад) самым сильным шахматистом мира. Чёрными играли герцог Брауншвейгский и граф Изуар, которые совещались друг с другом перед тем, как сделать свой очередной ход. Как говорится, ум —

хорошо, а два — лучше. При игре с сильным противником так иногда делают, чтобы хоть как-то уровнять возможности. Но, как мы увидим, герцогу и графу так и не удалось успешно противостоять Морфи.

Попутно заметим, что способ записи ходов, с которым мы вас познакомили, называется **краткой нотацией.** Существует также **полная нотация.** В краткой нотации указывается только то поле, на которое переставляется фигура, например 1. Кс3. В полной нотации указывается также поле, с которого фигура начинает своё движение, после этого ставится тире и записывается обозначение поля, на которое фигура была передвинута, например 1. Кb1—с3. В газетах и журналах запись шахматных партий обычно даётся в краткой нотации. В специальных шахматных книгах и учебниках запись ходов в партии приводится в полной нотации, а в примечаниях к отдельным ходам даётся запись в краткой нотации. Именно так мы поступим при разборе этой шахматной партии.

Партия игралась в ложе знаменитого парижского театра Гранд-Опера во время представления не менее знаменитой оперы Дж. Россини «Севильский цирюльник».

1. е2—е4 е7—е5.

2. К g1—f3... .

Конь, перескочив через собственные пешки, берёт под прицел пешку е5, угрожая взять её следующим ходом:

2... d7—d6.

Чёрные защищают пешку е5 другой пешкой. Если



Партия игралась в ложе парижского театра Гранд-Опера во время представления оперы Дж. Россини «Севильский цирюльник».

бы теперь белые взяли пешку (3. К:e5?), то после хода чёрных 3...de белым пришлось бы отдать фигуру за пешку, но такой размен им невыгоден.

Начало, разыгранное в партии, называется **защита Филидора** — в честь сильнейшего французского шахматиста XVIII века Франсуа Филидора. В настоящее время эта защита играется редко, поскольку ход 2... d6 нельзя считать удачным. Недостатком его является, например, то, что слону чёрных f8 закрывается дорога к некоторым важным полям, скажем к полю c5. Этот ход не только почти ничего не даёт развитию чёрных фигур, но и сковывает собственного слона. В наше время обычно играют 2... Кc6, защищая пешку конём, или 2... Кf6 (обостряя игру, поскольку после 3. К: e5 d6! 4. Кf3 К:e4 пешка возвращается назад). Обратите внимание на ходы в скобках: после 2... Кf6 3. К:e5 чёрные вроде бы могли сразу сыграть 3... К:e4 и вернуть потерянную пешку, но всё не так-то просто. Белые в таком случае сыграли бы 3. Фe2 с нападением на коня, и, если бы конь отступил, например 3... Кc5, белые сыграли бы 4. Кc6 + с выигрышем ферзя. Каким образом? Дело в том, что ферзь объявляет шах чёрному королю с одновременным нападением конём на чёрного ферзя d8. Такой шах называется **вскрытым шахом.** По правилам чёрные в первую очередь обязаны защититься от шаха. Отойти королём чёрным некуда, снять атакующего ферзя они также не могут, и остаётся одно: загородиться от шаха либо конём (Кe6), либо слоном (Сe7), либо ферзём (Фe7). В любом случае белые забирают чёрного ферзя конём.

Советуем вам, ребята, на доске ещё раз проиграть этот вариант и хорошенько его запомнить, чтобы в будущем не попасться в эту ловушку.

Вернёмся к позиции, возникшей после второго хода, и продолжим наш разбор.

3. d2—d4... .

Этот ход белых показывает ещё один важный принцип шахматной игры: разыгрывая начало, нужно всегда бороться за центр. Белые открывают дорогу другим фигурам, в частности слону c1, вновь угрожая взять пешку e5 (4. de de 5. Ф:d8+Кр:d8 6. К:e5).

3... Сc8—g4.

Чёрные также стараются развивать свои фигуры, однако их расчёты не слишком далеки. Лучше было бы сыграть 3...ed или Кd7, защищая пешку e5, или попытаться контратаковать ходом Кf6, с тем чтобы в ответ на 4. de сыграть 4... К:e4.

4. d4:e5 Сg4:f3.

Что же ещё остаётся делать чёрным? После 4... de белые, разумеется, не станут играть 5. К:e5??, потому что молниеносно следует мат 5... Ф:d1×, а разменяют сначала ферзём 5. Ф:d8+Кр:d8, а затем выиграют пешку 6. К:e5.

5. Фd1:f3 d6:e5.

6. Сf1—c4... .

Развивающий и в то же время атакующий ход. Если бы чёрные не заметили матовой угрозы, то партия закончилась бы на седьмом ходу: 7. Ф:f7×.

6... Кg8—f6?

На первый взгляд последний ход чёрных выглядит

неплохо: чёрные развивают коня и защищаются от мата. Если бы чёрные разгадали план белых, они защитились бы от мата ходом 6... Фd7.

7. Фf3—b3! ...

Белые ставят ферзя на ту же диагональ, где уже стоит их слон, создавая угрозу двойного удара: либо 8. С:f7+, либо 8. Ф:b7. Чёрным приходится нелегко.

7... Фd8—e7.

Герцог и граф, посовещавшись, сделали защищающий ход, оставив под ударом пешку b7.

8. Кb1—c3!

Белые, конечно, могли бы спокойно забрать пешку b7. Чёрные же в ответ собирались сыграть 8... Ф:b4+ с одновременным нападением на белого ферзя, после чего белые, разменяв ферзей, оставались бы с лишней пешкой. А для такого мастера, как Морфи, достаточно преимущества в одну пешку, чтобы выиграть партию, но американский шахматист решил избрать более красивый путь к победе: поскорее **развить все фигуры** и развернуть атаку на короля чёрных. У белых уже значительный перевес в развитии, они создали реальные угрозы чёрным — вновь грозит 9. Ф:b7.

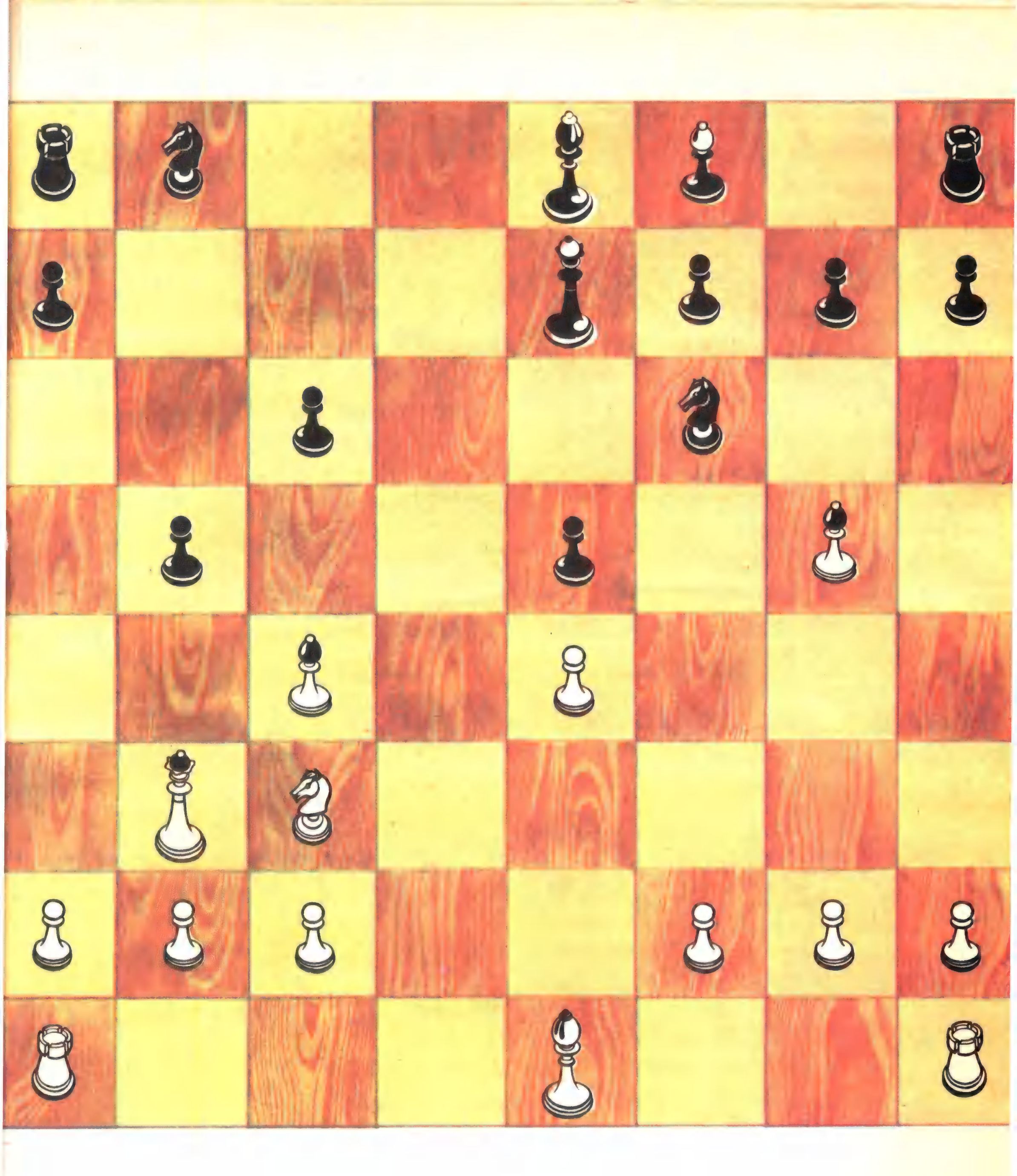
8... c7—c6.

Чёрные защищают пешку b7 ферзём.

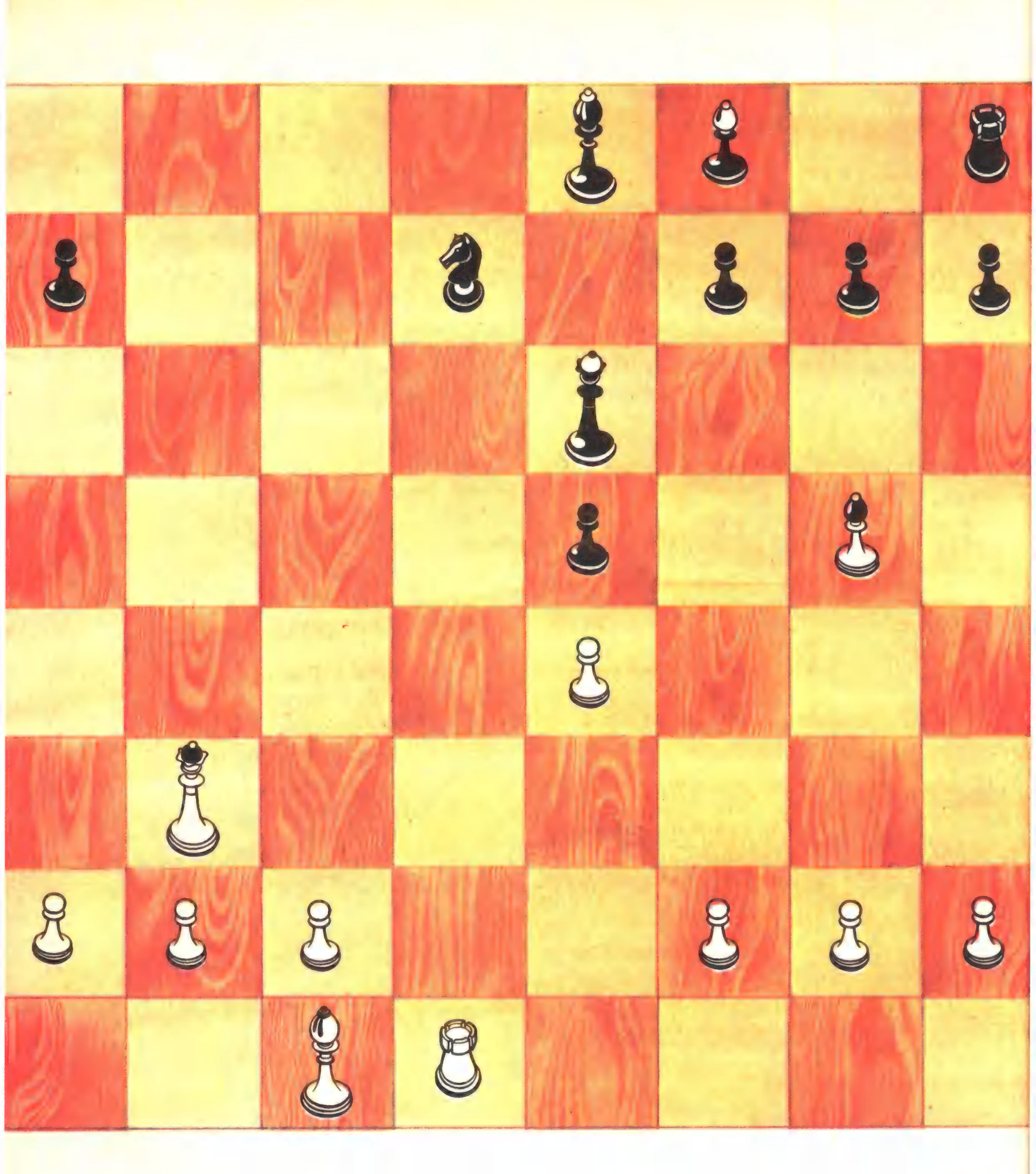
9. Сc1—g5 ... .

Белые выводят слона на активную позицию и связывают коня f6. Из-за связки белых чёрный конь на f6 не может тронуться с места, ибо тогда ферзь окажется под ударом.

9... b7—b5?



Позиция после девятого хода чёрных.



Позиция после пятнадцатого хода чёрных.

У чёрных трудная позиция, поэтому, напав на слона, они стремятся выиграть время для развития своих фигур.

10. Кc3:b5! ...

Белые решили **пожертвовать** фигуру. О **жертве** можно говорить только тогда, когда игрок **сознательно** проигрывает фигуру с целью получения позиционного преимущества. Ходом К:b5 белые пожертвовали фигуру за две пешки. Две пешки менее ценны, чем конь, поэтому в данном случае речь идёт о жертве.

10... c6:b5.

Предлагаемую противником жертву можно **принять** или **отвергнуть.** В этой партии чёрные, конечно, вынуждены взять коня, иначе они потеряют пешку без какой-либо **компенсации** (то есть вознаграждения) для себя. Итак, чёрные **приняли жертву.**

11. Сc4:b5 + Кb8—d7.

12. 0—0—0! ...

Какую замечательную позицию получили белые, пожертвовав коня! Теперь их фигуры стоят очень активно, грозит взятие 13. С:d7 + (ведь конь f6 связан!). Чёрные делают вынужденные ходы.

12... Лa8—d8.

13. Лd1:d7! ...

Ещё одна жертва белых — на этот раз ладьи за коня. Жертва ладьи за коня или слона называется жертвой **качества.** Для чего белым понадобилась ещё одна жертва? Они собираются ввести в бой ладью h1, которая до сих пор пассивно стояла в стороне. С таким сильным давлением чёрным уже не справиться.

13... Лd8:d7.

14. Лh1—d1 Фе7—е6.

До окончательной победы белых уже близко. Но посмотрите, какую блестящую комбинацию придумал Морфи в конце партии:

15. Cb5:d7+Кf6:d7.

16. Фb3—b8+!!

Морфи жертвует самую ценную фигуру — ферзя! Чёрные опять вынуждены принять жертву, так как их король не может ни загородиться от шаха, ни отступить.

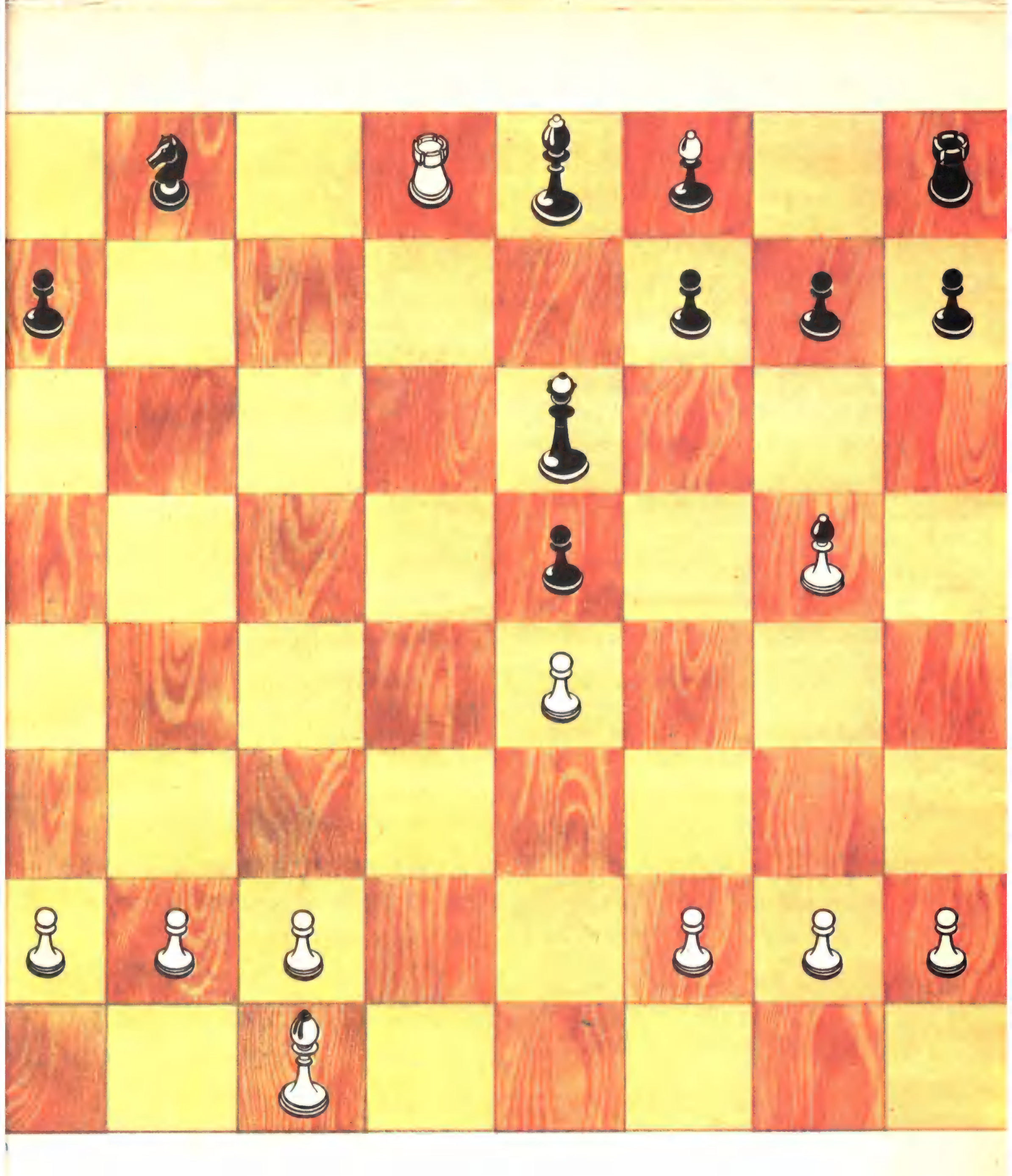
16... Кd7:b8.

17. Лd1—d8×.

Ладья белых под защитой слона, взять её король чёрных не может. Отступить ему некуда и загородиться от шаха нельзя. Мат! Заключительная позиция показана на диаграмме на странице 109.

Вот какая красивая партия была сыграна более 100 лет тому назад! Обычно шахматные партии бывают подлиннее, но бывают, как мы уже видели, и короче. Вы, ребята, пока ещё не научились делать такие комбинации, как Морфи, и чаще всего на первых порах вы будете не жертвовать, а проигрывать фигуры, по рассеянности оставленные вами без защиты. Все шахматисты прошли через это. И даже гениальный Морфи, партию которого мы с вами только что разобрали.

Переиграйте её ещё и ещё раз. До тех пор, пока не поймёте смысл каждого хода. Внимательно изучите

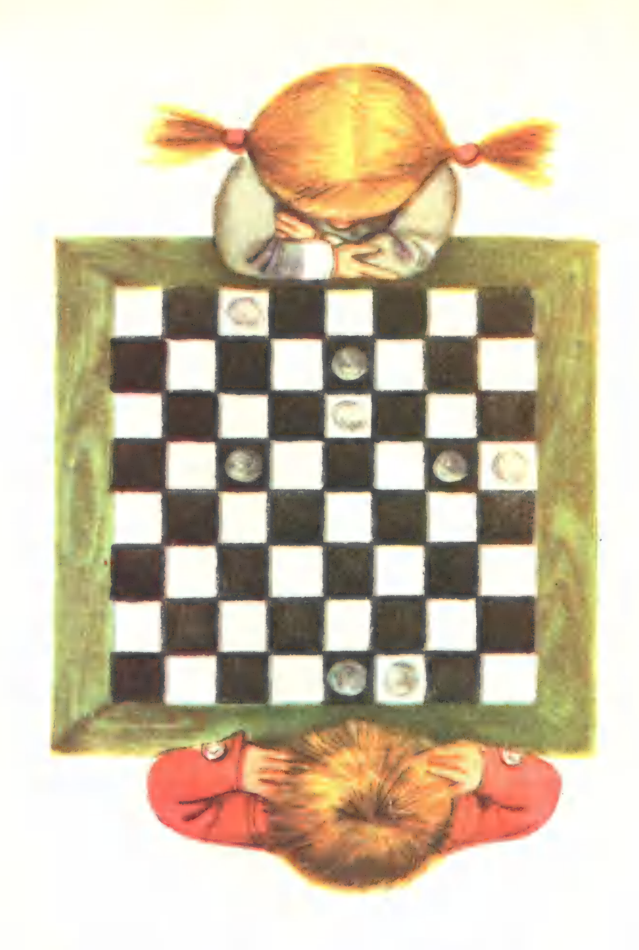


Заключительная позиция.

то, о чём шла речь в примечаниях к ходам. В итоге вы увидите, что многое из того, что прежде казалось неясным и сложным, стало удивительно простым. Смелее принимайтесь за дело!

Итак, вы прочитали свою первую шахматную книгу. Изучили основы шахматной игры. Желаем вам теперь много выигрывать, но не исключено, что и проигрывать вы тоже будете много. Не огорчайтесь, если проиграете. Никогда ни на что и ни на кого не жалуйтесь. Всегда ищите причину поражения в себе, в своей игре. В заключение следует сказать ещё об одном очень важном шахматном правиле. Это правило называется «тронул — ходи». Это значит, что если вы при своей очереди хода прикоснётесь к своей фигуре, то вы обязаны ею пойти. Если же вы прикоснётесь к фигуре противника, то вы должны её взять (разумеется, в том случае, если взятие возможно). Ход считается сделанным, когда вы поставили фигуру на новое поле и отняли от неё руку. В этом случае менять ход уже нельзя. Никогда не просите своего противника позволить вам вернуть ход назад и пойти иначе. Брать ходы назад и менять их правилами не разрешается. Поэтому не требуйте таких уступок от противника и сами не разрешайте противнику менять ходы.

Если вы захотите побольше узнать о шахматах, посоветуйтесь с теми, кто опытнее вас,— с родителями или со старшими,— какую ещё шахматную книгу вам почитать.



Шахматным премудростям нельзя научиться сразу, ими надо овладевать постепенно. Поэтому не спешите.

Мы уверены, что вы полюбите шахматы, что они на всю жизнь станут вашим верным другом. Не зря говорят, что тот, кто научился играть в шахматы, никогда не узнает, что такое скука.

Пусть часы, проведённые за шахматной доской, будут для вас счастливыми.

Желаем вам больших успехов!









Шахматные фигуры из венецианского стекла.

Венецианские шахматы из алебастра, XVIII в.



Немецкие шахматы, XVI в.

Средневековые шахматные фигуры ручной работы.

95

